

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *GAME QUIZZ* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK  
KELAS IV MI AL-ISLAH SIDOWAYAH PASURUAN**

**SKRIPSI**



Oleh:

Ahmad Agung Firmansyah

NIM. 17140030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
September, 2021**

**HALAMAN JUDUL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *GAME QUIZZ* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK  
KELAS IV MI AL-ISLAH SIDOWAYAH PASURUAN**

**SKRIPSI**

Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang



Oleh:  
Ahmad Agung Firmansyah  
NIM. 17140030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
September, 2021**

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GAME QUIZIZZ* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV MI AL-ISLAH SIDOWAYAH PASURUAN**

#### **SKRIPSI**

Oleh:

Ahmad Agung Firmansyah

NIM. 17140030

Telah disetujui oleh,

Dosen Pembimbing

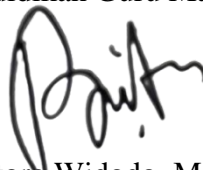


Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd

NIDT. 19910419 2018020121

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Bintoro Widodo, M.Kes

NIP.197604052008011018

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME  
QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV MI AL-ISLAH  
SIDOWAYAH PASURUAN**

**SKRIPSI**

**Disusun oleh:**

**Ahmad Agung Firmansyah (17140030)**

**Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 24 September 2021 dan dinyatakan  
LULUS**

**Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan (S. Pd)**

**Panitia Ujian**

**Tanda Tangan**

**Ketua Sidang**

**H. Ahmad Abtokhi, M. Pd  
19761003 200312 1 004**



**Sekretaris Sidang**

**Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M. Pd  
19910419 2018020121**



**Pembimbing**

**Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M. Pd  
19910419 2018020121**



**Penguji Utama**

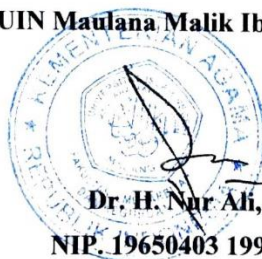
**Dr. H. Moh. Padil, M. Pd. I  
19651205 199403 1 003**



**Mengesahkan,**

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**



**Dr. H. Nur Ali, M. Pd**

**NIP. 19650403 199803 1 002**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah Rabbil 'Alamin.* Puji sukur tercurah dari sanubari yang terdalam, atas karunia serta rahmat yang telah diberikan oleh Allah SWT sehingga tertorehkan tulisan hasil dari sebuah penelitian yang mungkin masih banyak kekurangan namun berharap dapat memberikan sedikit kemanfaatan. Dengan segenap rasa ta'dzim dan cinta, hasil buah dari tulisan ini. saya persembahkan kepada:

Ibunda Mar'ah dan Bapak Kasman, dua sosok pemberi teladan, pemberi arah disetiap perjalanan, sosok yang berkorban dan bekerja keras tanpa pamrih demi keberhasilan semua anaknya. Serta keluarga dan semua sanak saudara yang senantiasa telah memberikan dukungan serta panjatan Do'a.

Seluruh Guru, Ustadz-Ustadzah, serta Dosen saya dari semenjak belia hingga dewasa yang mana telah menanamkan ilmu serta menuntuntun saya hingga sampai dititik ini.

Tak lupa Sahabat-sahabat saya yang telah menemani saya dari tahun 2015 sampai sekarang (Rahasia Negara), Sahabat penuh drama (Sikats), Sahabat seperjuangan saya dibangku perkuliahan (Halah Mbohh), serta teman sekontrakan saya selama di Malang (Kontrakan Pak Puji).

Alhamdulillah berkat semangat dan do'a orang-orang disekitar, sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini, saya juga mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila ada kata, penulisan dan segala bentuk kekurangan dari skripsi ini.

## MOTTO

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

“Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu.”

(Q.S AL-Baqarah: 185)



## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Agung Firmansyah

NIM : 17140030

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 15 September 2021

Yang telah menyatakan,



Ahmad Agung Firmansyah

NIM: 17140030



## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufiq serta hidayah - Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhaamad SAW yang telah berjuang dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benerang.

Suatu kebahagiaan dan kebanggan tersendiri penulis melalui kisah perjalanan panjang dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak terlepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainudin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Bintoro Widodo, M.Kes, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang memberikan bimbingan, nasehat, motivasi dan semangat demi terselesainya skripsi ini
5. Bapak Kasman dan Ibuk Mar’ah, yang telah memberikan teladan serta lautan kasih sayang, dengan segala pengorbanan dan kerja keras beliau, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

6. Guru serta siswa MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian serta membantu dalam proses penelitian ini.
7. Keluarga Besar Alm. KH, Asmunin Habib pengasuh Pondok pesantren Sabilul Mustarsyidin Mojokerto, yang telah mengalirkan ilmu, do'a, serta keberkahan.
8. Sahabat dan teman saya di Gresik, Mojokerto serta Malang, Anggota HMJ PGMI Periode 2019, Teman-teman PGMI 17 Der Erzhiher dan seluruh teman-teman saya tanpa terkecuali.

Hanya ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya, yang dapat penulis sampaikan. Semoga bantuan dan do'a yang telah diberikan dapat menjadi catatan amal kebaikan dihadapan Allah SWT.

Malang, 15 September 2021

Penulis



**Ahmad Agung Firmansyah**

NIM: 17140030

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no.158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = â

Vokal (i) Panjang = Î

Vokal (u) Panjang = Û

### C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُوْ = û

إَيَّ = î

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
SURAT PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Pengembangan .....	6
D. Manfaat Pengembangan .....	7
E. Asumsi Pengembangan .....	8
F. Ruang Lingkung Pengembangan .....	9
G. Spesifikasi Produk.....	10
H. Originalitas Penelitian.....	10
I. Definisi Operasional.....	14
J. Sistematika Pembahasan .....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	18
A. Landasan Teori.....	18
1. Media Pembelajaran .....	18

a.	Pengertian Media Pembelajaran .....	18
b.	Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran .....	19
c.	Kasifikasi Media Pembelajaran. ....	20
d.	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Game</i> .....	20
2.	Game Quizizz .....	22
3.	Pembelajaran Tematik .....	23
a.	Pengertian Pembelajaran Tematik .....	23
b.	Landasan Pembelajaran Tematik .....	25
c.	Karakteristik Pembelajaran Tematik .....	26
4.	Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup .....	28
a.	Siklus Hidup Hewan Dengan Metamorfosis Sempurna. ....	29
b.	Siklus Hidup Hewan Dengan Metamorfosis Tidak Sempurna. ....	32
B.	Kerangka Berpikir .....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....		35
A.	Jenis Penelitian.....	35
B.	Model Pengembangan.....	36
C.	Prosedur Pengembangan .....	37
1.	Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	37
2.	Desain ( <i>Design</i> ).....	40
3.	Pengembangan ( <i>Develop</i> ).....	41
4.	Implementasi ( <i>Implement</i> ).....	42
5.	Evaluasi ( <i>Evaluate</i> ) .....	42
D.	Uji Coba .....	44
1.	Desain Uji Coba .....	44
2.	Subyek Uji Coba .....	45
3.	Jenis Data .....	45
4.	Instrumen Penelitian.....	46
5.	Teknik Analisis Data .....	47
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....		52
A.	Proses Pengembangan Produk .....	52

1. Analisis ( <i>analyze</i> ) .....	52
2. Desain ( <i>design</i> ).....	57
3. Pengembangan ( <i>develop</i> ) .....	61
4. Implementasi ( <i>implement</i> ).....	65
5. evaluasi ( <i>evaluate</i> ).....	66
B. Penyajian Data Uji Coba.....	67
1. Data Hasil Validasi.....	67
a. Validasi Ahli Media.....	68
b. Validasi Ahli Materi .....	71
c. Validasi Ahli Pembelajaran .....	73
2. Data Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media .....	75
3. Data Hasil Uji Coba .....	77
a. Data Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa .....	77
b. Tingkat Keefektifan Penggunaan Media .....	79
C. Analisis Pengembangan Media.....	83
1. Analisis Desain Media.....	86
2. Analisis Validasi Ahli Media .....	89
3. Analisis Validasi Ahli Materi.....	90
4. Analisis Validasi Ahli Pembelajaran.....	91
5. Analisis Kemenarikan Produk.....	92
6. Analisis Keefektifan Media.....	96
D. Revisi Produk.....	97
BAB V PENUTUP.....	100
A. Kesimpulan .....	100
B. Saran.....	101
1. Saran Pemanfaatan Produk.....	102
2. Saran untuk pengembang selanjutnya .....	102
DAFTAR PUSTAKA .....	104
LAMPIRAN.....	107

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	13
Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar Materi Siklus Hidup MakhluK Hidup.....	28
Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir.....	34
Tabel 3. 1 Tabel Kreteria Kevalidan .....	49
Tabel 3. 2 Kreteria Penilaian Kemenarikan Produk.....	50
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar .....	58
Tabel 4. 2 Indikator .....	59
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4. 4 Saran Ahli Media .....	71
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi .....	72
Tabel 4. 6 Saran Ahli Materi.....	73
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	74
Tabel 4. 8 Saran Ahli Pembelajaran.....	75
Tabel 4. 9 Data Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media.....	75
Tabel 4. 10 Data Pre-test dan Post-test Siswa.....	78
Tabel 4. 11 data yang dibutuhkan dalam uji-t.....	80
Tabel 4. 12 Paired Samples Test .....	81
Tabel 4. 13 Hasil revisi media.....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Siklus Hidup Kupu-Kupu.....	30
Gambar 2. 2 Siklus Hidup Nyamuk .....	31
Gambar 2. 3 Siklus Hidup Belalang.....	32
Gambar 2. 4 Siklus Hidup Kecoa.....	33
Gambar 3. 1 Skema Pengembangan Model ADDIE.....	37
Gambar 3. 2 Desain one group pretest-posttest design .....	44
Gambar 4. 1 Halaman Depan Web Quizizz .....	62
Gambar 4. 2 Proses Mendesain Media.....	62
Gambar 4. 3 Proses Menyusun Tampilan Media .....	63
Gambar 4. 4 Proses Menyusun Kuis Media.....	63
Gambar 4. 5 Petunjuk Penggunaan .....	64



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Penelitian.....	108
Lampiran 2: Lembar Observasi pra penelitian.....	109
Lampiran 3: Transkrip wawancara.....	110
Lampiran 4: Surat Validator Ahli Media .....	112
Lampiran 5: Surat Validator Ahli Materi.....	113
Lampiran 6: Hasil Validasi Ahli Media .....	114
Lampiran 7: Hasil Validasi Ahli Materi.....	118
Lampiran 8: Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	120
Lampiran 9: Hasil Belajar Siswa Saat Menggunakan Media Quizizz .....	122
Lampiran 10: Hasil Respon Siswa terhadap kemenarikan media Pembelajaran .....	123
Lampiran 11: Lembar Pre-test .....	124
Lampiran 12: Lembar Post-test.....	126
Lampiran 13: Dokumentasi.....	128
Lampiran 14: Surat keterangan selesai penelitian.....	130

## ABSTRAK

Firmansyah, Ahmad Agung. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd.

---

Media Pembelajaran memiliki peran penting dalam suatu proses pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi, kini media pembelajaran banyak yang berbasis teknologi komputer dan internet. Namun di kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan, media pembelajaran masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran tematik, yang mana mengakibatkan minat belajar dan partisipasi siswa rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz pada pembelajaran tematik kelas IV MI AL-Islah sidowayah Pasuruan.

Jenis Penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluate*). Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai dengan bulan Mei, yang mana sampel penelitiannya adalah 30 siswa kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, observasi, dan wawancara. Desain uji coba menggunakan desain eksperimen *One group pretest-posttest design*. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *game Quizizz* yang diterapkan pada pembelajaran tematik kelas IV di MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan. Pada tahap validasi produk, hasil validasi bersama ahli media memperoleh skor 91%, validasi materi memperoleh skor 94%, sedangkan validasi ahli pembelajaran mendapatkan skor 93%. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya produk yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Media yang dikembangkan juga dikategorikan sebagai media yang sangat menarik, dilihat dari perolehan skor hasil angket respon siswa terhadap kemenarikan media yaitu sebesar 93%. Sedangkan tingkat keefektifan media diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa, dengan rata-rata nilai *pre-test* adalah 65 sedangkan rata-rata nilai *post-test* adalah 87. Pada tahap uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh hasil  $T_{hitung} (21,28) > T_{tabel} (1,67)$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game* menggunakan Quizizz pada pembelajaran tematik.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Game Quizizz, Pembelajaran Tematik

## ABSTRACT

Firmansyah, Ahmad Agung. 2021. *Development Interactive Learning Media Based Quizizz Game in Thematic Learning for fourth Class at Islamic Elementary School Al-Islah Sidowayah Pasuruan*. Thesis, Department Education for Primary school Teachers, Faculty Tarbiyah and Teacher Training, Islamic University State Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor, Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, Magister Education.

---

Learning Media has an important role in a learning proces. Along with technological advancement, now many learning media based on computer and internet technology. However, in fourth Class at Islamic Elementary School Al-Islah Sidowayah Pasuruan, learning media is still rarely used in the thematic learning proces, the results low interest in learning and student participation. The purpose this research is to describe the development interactive learning media based on the Quizizz game in the thematic learning fourth class at Islamic Elementary School Al-Islah Sidowayah Pasuruan.

The type research used a research and development by adapting development model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate). This research was done conducted from March until May, where the research sample be 30 students fourth Class at Islamic Elementary School AL-Islah Sidowayah Pasuruan. Data collection techniques used questionnaires, tests, observations, and interviews. The trial design used an experimental design. One group pretest-posttest design. Data analyzed used quantitative and qualitative analysis techniques.

The result this development research is interactive learning media based the Quizizz game applied in thematic learning for fourth class at Islamic elementary school AL-Islah Sidowayah Pasuruan. At the product validation stage, the validation results with media experts obtained a score 91%, material validation obtained a score of 94%, while the validation learning experts received a score 93%. So it can be concluded that the product developed has a very high level of feasibility. The developed media is also categorized as very interesting media, seen from the score obtained from the student response questionnaire to the attractiveness the media, which 93%. Meanwhile, the effectiveness of the media was obtained from the results the pre-test and post-test students, with an average pre-test score 65 while the average post-test score 87. At the t-test stage with a significance level 0.05, the results obtained Tcount (21.28) > Ttable (1.67) which means Ho is rejected and Ha is accepted, so it can be concluded that there are differences in student scores before and after using game-based interactive learning media using Quizizz in thematic learning.

**Keywords:** Development, Learning Media, Quizizz Game, Thematic Learning

## ملخص

فيرمنشة, أحمد أجونج. 2021. تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على ألعاب القوييز في الفصل الرابع في التعلم المواضيعي في المدرسة الابتدائية الإسلامية سيداوية فاسوروان. البحث العلمي, قسم إعداد معلمي المدارس الابتدائية, كلية علوم التربية و التعليم. الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرفة : ديان إيكابريليا فيتريا نينجروم, الماجستير التعليم.

وسائط التعليم له دور مهم في عملية التعلم. علي التقدم التكنولوجي, تعتمد الآن العديد من وسائط التعلم على تكنولوجيا الكمبيوتر والإنترنت. وبذلك, في الفصل الرابع في التعلم المواضيعي في المدرسة الابتدائية الإسلامية سيداوية فاسوروان, وسائط التعلم نادراً ما تستخدم في عملية التعلم الموضوعي, مما يؤدي إلى انخفاض الاهتمام بالتعلم ومشاركة الطلاب. الغرض هذا البحث هو لوصف تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على ألعاب القوييز في الفصل الرابع في التعلم المواضيعي في المدرسة الابتدائية الإسلامية سيداوية فاسوروان.

نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير من خلال تكييف نموذج تطوير , التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. البحث يعمب في الفترة مارس إلى مايو, حيث كانت عينة البحث 30 طالبا من الصف الرابع الرابع في التعلم المواضيعي في المدرسة الابتدائية الإسلامية سيداوية فاسوروان. تقنيات جمع البيانات باستخدام الاستبيانات والاختبارات والملاحظة والمقابلة. استخدم تصميم التجربة تصميمًا تجريبيًا, حيث تصميم مجموعة واحدة للاختبار القبلي والبعدي. تحليل البيانات باستخدام تقنيات التحليل الكمي والنوعي.

نتيجة من تطوير البحث التنموي عبارة عن وسائط تعليمية تفاعلية تعتمد على لعب قوييزلتي تطبيقه على التعلم الموضوعي في الفصل الرابع في التعلم المواضيعي في المدرسة الابتدائية الإسلامية سيداوية فاسوروان. في مرحلة التحقق من صحة المنتج, حصلت نتائج التحقق من الصحة مع خبراء وسائل الإعلام على درجة 91 %, وحصلت عملية التحقق من صحة المواد على علامة 94 %, حصلت عملية التحقق من خبراء التعلم على 93 %. لذلك يمكن استنتاج أن المنتج الذي تطويره يتمتع بمستوى عالٍ جدًا من الجدوى. تصنيف الوسائط المتطورة أيضًا على أنها وسائط مثيرة للاهتمام للغاية , حيث يُنظر إليها من النتيجة الحصول عليها من استبيان إجابات الطلاب إلى جاذبية وسائل الإعلام, و تبلغ 93 %. وفي الوقت نفسه, الحصول على فعالية الوسائط من نتائج الاختبار التمهيدي والبعدي للطلاب, بمتوسط 65 درجة في الاختبار القبلي بينما كان متوسط نتيجة الاختبار اللاحق 87 . في مرحلة الاختبار ت مستوى دلالة 0,05 الحصول على النتائج ت الحساب (21,28) < ت جداول (1,67) بمعنى رفض ه أو وقبول ه , لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك فروقًا في درجات الطالب قبل وبعد استخدام وسائط التعلم التفاعلية القائمة على اللعب باستخدام قوييز في التعلم المواضيعي.

الكلمات الأساسية: التطوير, وسائط التعليم, لعب قوييز, التعلم الموضوعي

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Revolusi industri 4.0 membawa dampak besar terhadap semua sektor kehidupan. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang dengan pesat. Sehingga pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari sudah menjadi suatu kebutuhan yang vital oleh masyarakat. Ini dapat dilihat dari data Badan Pusat Statistik Indonesia yang menyebutkan bahwa dari tahun 2014 hingga 2018, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh penduduk Indonesia menunjukkan perkembangan yang pesat. Proporsi penduduk yang menggunakan ponsel terus meningkat hingga mencapai 62,41% pada tahun 2018. Pertumbuhan penggunaan ponsel juga diikuti pula oleh pertumbuhan kepemilikan komputer rumah tangga dan akses Internet. Dimana kepemilikan komputer meningkat hingga mencapai 20,05%, dan peningkatan kepemilikan akses Internet keluarga meningkat menjadi 66,22%. penggunaan Internet juga mengalami peningkatan, yang ditunjukkan dengan peningkatan persentase penduduk yang menggunakan Internet pada tahun 2014 dari 17,14% menjadi 39,90% pada tahun 2018.<sup>1</sup>

Dari penjelasan diatas, tidak bisa dipungkiri bahwa salah satu sektor yang mengalami perubahan karena revolusi industri adalah sektor pendidikan. Dimana dalam sektor pendidikan, revolusi industri juga membawa perubahan dalam

---

<sup>1</sup>Statistik Telekomunikasi Indonesia 2018 (Jakarta: Badan Statistik Indonesia, 2018) , hlm.23.

pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Seperti proses interaksi guru dan siswa, yang awalnya hanya berbasis tatap muka, kini bisa bervariasi dengan pemanfaatan jaringan internet (*online Learning*). Bukan hanya itu, proses evaluasi yang biasanya menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan soal-soal pada kertas kini bisa menggunakan *smartphone* ataupun komputer. Selain itu dengan pesatnya perkembangan teknologi, kini media pembelajaran semakin bervariasi, dulu media pembelajaran yang digunakan hanya media hasil cetak, seperti buku paket, LKS, majalah, modul dan buku siswa lainnya. Kini media pembelajaran online berbasiskan game, komputer, android sering pula digunakan, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Terciptanya media yang bervariasi serta banyaknya pembaruan dari media, itu dikarenakan media memiliki peran yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Sudjana, proses kegiatan pembelajaran hendaknya bukan semata proses komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru kepada siswa, melainkan juga diberikan suatu kegiatan-kegiatan serta media yang dapat meningkatkan interaksi dan motivasi belajar mereka.<sup>2</sup> Penjelasan diatas sejalan dengan pendapat Kempt dan Dayton, dimana pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif serta media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian, meningkatkan rasa keingintahuan yang dapat menyebabkan siswa berpikir, kejelasan dan keruntutan pesan, daya Tarik gambar yang berubah-ubah,

---

<sup>2</sup>Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* ( Jakarta, PT RajaGrafindo Persada, 2003) hlm 23

yang mana semua itu menunjukkan bahwasanya media pembelajaran dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar.<sup>3</sup>

Media pembelajaran memiliki banyak klasifikasi. Diantara macam media yaitu media pembelajaran berbasis *game*. Menurut Jasson, *game* merupakan suatu sistem atau program yang mana dapat dimainkan satu atau lebih pemain, dimana didalamnya dituntut untuk membuat keputusan dengan mengendalikan objek dalam *game* guna memperoleh poin atau tujuan yang diinginkan.<sup>4</sup> Didalam *game* dapat memuat gabungan antar teks, gambar, animasi, audio dan video (multimedia) yang membuat tampilan menjadi lebih menarik. Manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis *game* yaitu dapat meningkatkan interaksi dan motivasi siswa, memudahkan dalam memvisualisasi materi serta melatih kemandirian siswa.<sup>5</sup>

Salah satu contoh media pembelajaran interaktif berbasis *game* adalah Quizizz, Quizizz merupakan suatu platform media pembelajaran *online* yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran serta alat evaluasi, dimana didalamnya dapat memuat materi serta kuis berbentuk permainan yang bisa diakses

---

<sup>3</sup>Ibid hlm 23

<sup>4</sup>Nunuk Saryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 121

<sup>5</sup>Munir, *Multimedia Konsep & dan Aplikasi Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2012) hlm, 3

melalui *smartphone* maupun komputer.<sup>6</sup> Selain bisa digunakan sebagai media pembelajaran, Quizizz juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi seperti mengadakan *pre-test*, post tes, ulangan harian, remedial dan lainnya. Game Quizizz memiliki banyak keunggulan diantaranya yaitu tampilannya yang menarik, mudah dioperasikan, dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi, menimbulkan interaksi serta partisipasi siswa dalam suatu proses pembelajaran.

Namun pada kenyataannya pemanfaatan media berbasis teknologi belum banyak diterapkan di beberapa sekolah. Salah satunya yaitu pada MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan. Berdasarkan hasil observasi, proses kegiatan pembelajaran tematik di kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan, guru tidak menggunakan media pembelajaran apapun melainkan hanya menggunakan buku pegangan guru serta buku siswa sebagai sumber belajarnya. Sehingga pada saat pembelajaran tematik terkesan hanya berpusat pada guru tanpa adanya suatu interaksi atau *feedback* dari siswa, dampaknya yaitu siswa merasa bosan serta tidak lagi fokus pada pembelajaran dan gaduh sendiri, sehingga proses penyampaian materi tidak berjalan dengan baik. Selain itu menurut hasil wawancara bersama guru kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan, beliau mengkonfirmasi bahwa memang tidak sering menggunakan media pada saat pembelajaran tematik, beliau juga mengatakan bahwa kesusahan memilih media yang cocok untuk digunakan pada

---

<sup>6</sup>Leony Sanga Lamsari Purba, *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika*, JDP Volume 12, Nomor 1, 2019



pembelajaran daring, yang mana setiap harinya beliau hanya menggunakan *whattsap* grup sebagai komunikasi serta pemberian tugas, sehingga proses penyampaian materi pada siswa menjadi tidak maksimal, interaksi siswa juga sangat minim dalam pembelajaran daring, siswa hanya membalas pesan apabila ada tugas yang kurang dipahami, Padahal menurut Faisal pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang lebih ditekankan pada partisipasi siswa, yang mana siswa juga harus bisa turut andil dalam mengambil keputusan sehingga siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna.<sup>7</sup>

Dari penjabaran permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa meskipun perkembangan teknologi semakin pesat serta terciptanya media pembelajaran yang semakin bervariasi, namun MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan masih belum menggunakan media dalam proses pembelajarannya tematik di kelas IV yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan bosan, sehingga peneliti memandang perlu melakukan penelitian ini, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Quizizz* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan”.

---

<sup>7</sup>Faisal dan Stelly Martha Lova, *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, (Medan: CV Harapan Cerdas, 2018), hlm.23.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Quizizz pada pembelajaran tematik kelas IV pada MI Al-Islah Sidowayah?
2. Bagaimana tingkat kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Quizizz pada pembelajaran tematik kelas IV pada MI Al-Islah Sidowayah?
3. Bagaimana tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Quizizz pada pembelajaran tematik kelas IV pada MI Al-Islah Sidowayah?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian pengembangan media interaktif berbasis *game* Quizizz ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Quizizz pada pembelajaran tematik kelas IV pada MI Al-Islah Sidowayah.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Quizizz pada pembelajaran tematik kelas IV pada MI Al-Islah Sidowayah.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Quizizz pada pembelajaran tematik kelas IV pada MI Al-Islah Sidowayah

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Setiap penelitian diharapkan dapat memberikan pengaruh serta manfaat, adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

##### **1. Dari Segi Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan pengetahuan untuk kemajuan proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media.
- b. Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* ini diharapkan dapat menjadi sebuah landasan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga diharapkan bisa memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.
- c. Menambah bahan kajian pustaka pada jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah serta dapat digunakan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

##### **2. Dari Segi Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

Dapat memberikan suatu inovasi serta variasi dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Quizizz ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam pelaksanaan proses pemberian materi, Serta memberikan media pembelajaran yang terkesan menyenangkan bagi siswa

b. Bagi Siswa

Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Quizizz ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang diberikan, serta diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang mana dalam media pembelajaran ini bukan hanya memuat materi tapi juga diberikan latihan soal yang dikemas sebagai permainan edukatif.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dimanfaatkan sebagai referensi atau acuan dalam melakukan penelitian yang serupa, terutama tentang pengembangan sebuah media pembelajaran.

## E. Asumsi Pengembangan

Adapun beberapa asumsi yang menjadi dasar dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Quizizz ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Quizizz dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan mutu pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Quizizz dapat dioperasikan dengan mudah, selain itu media Quizizz bisa diterapkan kapan saja dan dimana saja, dalam pembelajaran secara tatap muka maupun secara online atau secara daring.

3. Mengurangi tingkat kebosanan siswa dalam proses pembelajaran. Dimana dalam media interaktif berbasis *game* Quizizz ini memiliki tampilan yang menarik, bukan hanya berisikan teks-teks bacaan saja tapi juga dilengkapi oleh gambar dan animasi, selain itu terdapat kuis berbentuk permainan yang diharapkan pula dapat meningkatkan interaksi siswa.

#### **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dengan pokok pembahasan, maka peneliti memberikan batasan masalah yang tertera pada ruang lingkup pengembangan. Dalam penelitian ini ruang lingkup pengembangannya adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *game* menggunakan platform Quizizz, yang mana didalamnya berisikan materi pembelajaran temataik tentang siklus hidup makhluk hidup. Selain berisi penjelasan materi, *game* Quizizz juga dilengkapi dengan soal-soal kuis berbentuk permainan.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *game* Quizizz ini diterapkan pada pembelajaran tematik kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan, yang mana difokuskan pada materi siklus hidup makhluk hidup.

## G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran interaktif berbasis *game* Quizizz pada pembelajaran tematik yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan melalui website Quizizz.com. Media ini diterapkan dengan bantuan jaringan internet yang bisa diakses melalui *smartphone* maupun komputer, yang mana isinya dapat dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran tematik kelas IV.
2. Isi dari media pembelajaran interaktif ini adalah materi pembelajaran tematik kelas IV tentang siklus makhluk hidup, kemudian juga diberikan soal kuis dengan berbagai bentuk, seperti pilihan ganda, *essay*, *checkbox* dan lain sebagainya.

## H. Originalitas Penelitian

Untuk membuktikan keorisinalitasan penelitian ini, maka peneliti melakukan kajian terhadap beberapa penelitian sebelumnya, bertujuan untuk memahami letak persamaan dan perbedaan, serta berguna sebagai sumber referensi yang dapat membantu jalannya penelitian ini. Diantara hasil penelitian terdahulu yang menurut peneliti terdapat kemiripan, yaitu:

1. Skripsi Ria Ayuningtyas dengan judul “Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Adobe Flash Dalam Pembelajaran PPKN”. Pada penelitian ini memiliki persamaan yaitu tentang pengembangan media pembelajaran

interaktif, sehingga dalam penelitian ini juga menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Namun media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Adobe Flash*, selain itu mata pelajaran yang digunakan adalah PPKN. Perbedaan selanjutnya yaitu terletak pada jenjang sekolah subyek penelitiannya, yang mana pada penelitian ini subyek penelitiannya yaitu siswa SMA, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan media yang akan diterapkan pada siswa MI pada mata pelajaran tematik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Arda, Sahrul Saehana & Darsikin dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII”. Penelitian ini memiliki beberapa persamaan, diantaranya yaitu penelitian ini juga mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif, pada penelitian ini juga memakai jenis penelitian *Research and Development*. Namun penelitian ini memiliki perbedaan yang terletak pada media yang dikembangkan, yang mana pada penelitian ini media yang dipakai adalah *macromedia flash*. Perbedaan selanjutnya yaitu pada subyek penelitiannya, yang mana pada penelitian ini subyek penelitiannya adalah siswa SMP. Sedangkan penelitian peneliti media yang dikembangkan adalah media *game Quizizz*, dan yang akan diterapkan siswa MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan dan pada pembelajaran tematik.
3. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Ellistya Hayati Ulfa, yang memiliki judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IVSD/MI”. Penelitian ini memiliki banyak persamaan, diantaranya yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif, kemudian metode penelitiannya menggunakan *Research and Development*, penelitian ini juga dilakukan pada siswa sekolah dasar yang mana juga pada pembelajaran tematik. Namun penelitian ini juga mempunyai perbedaan yang terletak pada media yang dikembangkan, penelitian ini menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6*.

4. Skripsi yang disusun Okta Rianingtias dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA”. Penelitian ini sama-sama mengembangkan sebuah media interaktif berbasis *game*, namun perbedaannya *game* yang dikembangkan adalah menggunakan *software construct 2*. Media ini juga diterapkan pada siswa SMA mata pelajaran biologi, yang mana berbeda dengan peneliti yang subyek penelitiannya adalah siswa MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan dan pada pembelajaran tematik. Adapun Originalitas Penelitian diatas dirangkum dalam tabel sebagai berikut:



Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Ria Ayuningtyas, <i>Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Adobe Flash Dalam Pembelajaran PPKN</i> , Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019.	a. Persamaanny a yaitu sama- sama mengembang kan media pembelajaran interaktif. b. Menggunaka n metode penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i> .	a. Menggunakan aplikasi Adobe Flash b. Diterapkan pada siswa SMA c. Pada pelajaran PPKN	Mengembangk an media <i>Game Quizizz</i> . Diterapkan pada siswa kelas IV , MI sidowayah Pasuruan , pada pembelajaran Tematik .
2.	<b>Arda, Sahrul Saehana &amp; Darsikin,</b> <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII</i> , Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Tadulako, 2020.	a. Persamaanny a yaitu sama- sama mengembang kan media pembelajaran interaktif. b. Menggunaka n metode penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i> .	a. Mengembang kan media <i>macromedia flash</i> b. Diterapkan pada siswa SMP	Mengembangk an media <i>Game Quizizz</i> . Diterapkan pada siswa kelas IV , MI sidowayah Pasuruan , pada pembelajaran Tematik .
3.	Ellistya Hayati Ulfa, <i>Pengemban gan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada</i>	a. Persamaannya yaitu sama- sama mengembangka n media pembelajaran interaktif.	Mengembangkan Adobe Flash Profesional CS6	Mengembangk an media <i>Game Quizizz</i> . Diterapkan pada siswa kelas IV , MI sidowayah

	<i>Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI</i> , Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.	b. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). c. Diterapkan pada siswa MI/SD kelas VI d. Pada pembelajaran tematik.		Pasuruan , pada pembelajaran Tematik .
4.	Okta Rianingtias, <i>Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA</i> , Skripsi, Raden Intan Lampung, 2020.	a. Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif. b. Metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D).	<b>a.</b> Menggunakan <i>software</i> construct 2 <b>b.</b> Diterapkan pada siswa SMA <b>c.</b> Pembelajaran Biologi	Mengembangkan media <i>Game Quizizz</i> . Diterapkan pada siswa kelas IV , MI sidowayah Pasuruan , pada pembelajaran Tematik

## I. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mengartikan atau penyimpangan dalam penafsiran istilah yang ada, peneliti perlu menegaskan dan membahas istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian. Definisi operasionalnya adalah sebagai berikut:

### 1. Media pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah suatu alat, benda atau segala sesuatu yang digunakan untuk penyampaian suatu ide, informasi atau suatu materi pada

proses pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran interaktif adalah suatu media pembelajaran yang merujuk pada suatu *system* atau *software* berbasis komputer yang dapat menimbulkan interaksi atau respon aktif dari siswa dengan media tersebut.

## 2. *Game Quizizz*

*Game Quizizz* merupakan sebuah platform media game edukatif *online* yang dibuat oleh perusahaan *quiziz.inc* yang pertamakali dipublikasikan pada tanggal 9 September 2017. Quizizz memiliki banyak fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran serta alat evaluasi dalam suatu proses pembelajaran. Tampilan yang menarik serta penggunaannya yang mudah menjadi keunggulan dari media Quizizz. Selain itu media Quizizz bisa diterapkan dimana saja dan kapan saja menjadikan media Quizizz cocok digunakan dalam era revolusi 4.0, yang mana proses pembelajaran bukan hanya dilakukan secara tatap muka didalam kelas namun juga secara jarak jauh atau *online learning*.

## 3. Pembelajaran Tematik

Yaitu salah satu pembelajaran yang terdapat pada sekolah dasar, yang mana pembelajaran tematik ini diartikan sebagai pembelajaran yang didesain berdasarkan tema-tema tertentu. Pada dasarnya pembelajaran tematik ini juga sering disebut dengan pembelajaran terpadu dimana materi yang diajarkan merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran yang dikaitkan dengan

kehidupan sehari-hari sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa

## **J. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah dalam pembuatan penelitian ini, maka peneliti akan mendeskripsikan pembahasan sistematis dari bab I sampai dengan bab terakhir yaitu bab VI. Diantaranya:

**BAB I** : Bab ini berisikan tentang gambaran rencana dan isi dari penelitian ini, bab ini diawali dengan latar belakang, yang berisikan penjabaran masalah yang menjadi alasan dilakukannya penelitian ini. Kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah yang berupa pertanyaan yang akan dicari jawabannya dalam penelitian ini. Kemudian ada tujuan penelitian, manfaat penelitian dari segi teoritis dan praktis. Asumsi penelitian dilanjutkan dengan ruang lingkup penelitian, spesifikasi produk, definisi operasional dan terakhir sistematika pembahasan.

**BAB II** : Pada bab ini berisikan penjelasan tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini terdapat kajian teori tentang media pembelajaran, *gameQuizizz* dan pembelajaran tematik. Kemudian juga memuat tentang kerangka berpikir.

**BAB III** : Bab ini memuat tentang metode dan jenis penelitian yang digunakan, selain itu berisikan model pengembangan serta prosedurnya, rencana uji

coba, teknik pengumpulan data serta instrument penelitian dan analisis data.

BAB IV : Bab ini berisikan penjabaran proses pengembangan yang dilakukan, memaparkan hasil data yang diperoleh, analisis dari hasil validasi media, materi, guru serta respon siswa.

BAB V: menjelaskan tentang kesimpulan dari analisis data yang sudah dilakukan yang mana didalamnya juga memuat saran tentang pemanfaatan media berbasis *game*.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Sedangkan arti pembelajaran Menurut Chalil adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Asosiasi Pendidikan Komunikasi Dan Teknologi Pendidikan Internasional (AECT) mengartikan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.<sup>8</sup> Sedangkan *National Education Association* (NEA) mengartikan media pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran yang bisa memanipulasi, memvisualisasi dan didengardengan tujuan untuk meningkatkan efektifitas program intruksional.<sup>9</sup>

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa konsep media pembelajaran yaitu mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyebarkan informasi atau berita, dan dapat merangsang pemikiran siswa dalam kegiatan pembelajaran.

---

<sup>8</sup>Asnasir, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Ciputat Press, 2002) hlm.11

<sup>9</sup>Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* ( Jakarta, PT RajaGrafindo Persada, 2003) hlm. 3

#### b. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan mutu proses kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu pemanfaatan media harus memperhatikan prinsip-prinsipnya, adapun prinsip-prinsipnya adalah:

- 1) Penggunaan media hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral, yang mana tidak harus setiap hari dipergunakan. Dikarenakan media merupakan alat bantu atau sumber belajar, bukan pengganti dari sistem pengajaran.
- 2) hendaknya guru memanfaatkan media yang memang benar-benar dikuasai. Sehingga dalam penerapannya guru dapat menyampaikan materi secara maksimal.
- 3) Guru juga harus memperhitungkan keuntungan dan kerugian dalam memanfaatkan media pembelajaran. Disini guru juga harus memperhitungkan tenaga serta biaya apakah sebanding dengan dampak yang dihasilkan oleh media.
- 4) Pemanfaatannya juga harus sistematis bukan sembarang dalam penggunaannya.
- 5) Guru juga tidak boleh berpatokan hanya pada satu media, apabila satu media dianggap belum mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru bisa memanfaatkan lebih dari satu media.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Ibid. hlm 29

c. Kasifikasi Media Pembelajaran.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Oemar Hamalik dibagi menjadi 4 klasifikasi media pembelajaran<sup>11</sup> , yaitu:

- 1) Media Visual atau media yang dapat dilihat, misalnya buku, poster, peta, globe, grafik dll.
- 2) Media yang bersifat *auditif*, yaitu media yang hanya bisa didengar, contohnya: radio, rekaman, transkripsi electris, dll.
- 3) Media yang dapat dilihat dan didengar, bukan hanya visual yang dapat dilihat tapi juga terdapat audio yang bisa didengar, contohnya yaitu televisi, film dan sebagainya
- 4) Dramatisasi, yaitu sebuah media yang didalamnya terdapat suatu tokoh yang diperankan, seperti drama, cerita boneka dan lain-lain

Menurut Seels & Richey, sesuai dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran dibedakan menjadi: media yang dihasilkan oleh teknologi cetak, media yang dihasilkan oleh teknologi audio visual, media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dan kombinasi (multimedia).

d. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game*

Media interaktif merupakan salah satu jenis media yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan

---

<sup>11</sup>Ibid.



keterampilannya dan menerima umpan balik atas materi yang disajikan. Kelebihan dari media interaktif adalah adanya aktivitas dua arah yaitu dari guru, media serta murid menjadikan pembelajaran menjadi lebih hidup.<sup>12</sup>

Sedangkan *game* Menurut Jasson adalah suatu software atau aplikasi dimana didalamnya terdapat misi yang harus dimainkan oleh satu atau lebih pemain dengan menyelesaikan tugas yang diberikan, bertujuan untuk mendapatkan nilai atau poin yang diharapkan. *Game* termasuk salah satu media pembelajaran apabila *game* tersebut dapat memberikan atau menyalurkan sebuah informasi pembelajaran.<sup>13</sup> *Game* merupakan gabungan dari beberapa tipe media (multimedia) yang mana didalamnya terdapat gabungan antar gambar, animasi, video dan audio yang membuat tampilan menjadi menarik. Menurut Vaughan, Multimedia merupakan gabungan dari berbagai media, yang kemudian dirancang dengan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital. Multimedia juga dapat diartikan sebagai gabungan penggunaan berbagai media untuk menyampaikan pesan atau informasi baik berupa teks, grafik, audio, animasi atau video.<sup>14</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *game* adalah suatu software permainan yang mana dapat

---

<sup>12</sup>Nunuk Saryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 121

<sup>13</sup>Jasson, *Role Playing Game (RPG) Maker*, (Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET, 2009) hlm. 15

<sup>14</sup>Munir, *Multimedia Konsep & dan Aplikasi Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2012) hlm, 3

dioperasikan oleh satu atau lebih pemain, dimana pemain dituntut untuk menyelesaikan tugas agar mendapatkan sebuah nilai dengan cara berinteraksi secara langsung dengan game tersebut.

## 2. Game Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis *game*. Purba (2018) mendefinisikan Quizizz adalah suatu aplikasi edukatif berbasis *game* yang menimbulkan sebuah aktivitas bagi siswa dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan interaksi siswa.<sup>15</sup>

Keunggulan dari *game* Quizizz ini adalah bisa digunakan sebagai media ataupun alat evaluasi pembelajaran, yang mana guru bisa mendesainnya materi atau penjelasan yang akan sampaikan. Selain itu guru juga bisa memberikan soal-soal dengan berbagai bentuk seperti pilihan ganda, *essay*, *checkbox* dan lain sebagainya. Kelebihan lainnya yaitu soal-soal yang disajikan memiliki batas waktu yang bisa guru sesuaikan dengan tingkat kesukaran soal. Selain itu jawaban dari soal ditampilkan dengan warna dan gambar. Serta setiap aktivitas siswa pada Quizizz terlihat pada komputer guru (sebagaioperator) begitu pula dengan nilai yang didapatkan.

---

<sup>15</sup>Leony Sanga Lamsari Purba, *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui PemanfaatanEvaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika*, JDP Volume 12, Nomor 1, 2019

Beberapa keunggulan diatas dapat disimpulkan bahwa *game Quizizz* ini dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah kinerja guru, ini serupa dengan pendapat Cadieux Danielle yang mengatakan bahwa *game Quizizz* dapat meningkatkan motivasi serta perhatian siswa dalam pembelajaran. Fitur-fitur yang disuguhkan oleh *game Quizizz* dapat membantu guru dalam penyampaian materi serta pemberian soal evaluasi<sup>16</sup>

### 3. Pembelajaran Tematik

#### a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang mana pembelajarannya difokuskan menggunakan tema-tema. Pembelajaran tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa secara penuh. Dalam pelaksanaannya materi yang diajarkan oleh guru diintegrasikan dengan kehidupan nyata melalui tema-tema yang telah ditetapkan.<sup>17</sup>

Majid mengatakan bahwa awal mula konsep pembelajaran tematik merupakan hasil pengembangan dari dua tokoh pendidikan, yaitu Jacob (1989) untuk konsep pembelajaran interdisipliner dan Fogarty (1991) untuk konsep pembelajaran terintegrasi atau terpadu. Selanjutnya, Majid juga menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan pendekatan yang menggabungkan beberapa konten dari beberapa disiplin ilmu. Melalui

---

<sup>16</sup>Cadieux Danielle, Boulden Dkk, *Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report* (Journal Inquiry in Education. Vol. 9, Issue 1,2017)

<sup>17</sup>Permendikbud nomer 22 tahun 2016 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*

kombinasi ini, siswa akan memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang lengkap.<sup>18</sup>

Pembelajaran tematik juga menekankan proses pembelajaran yang bermakna. Dimana siswa dituntut untuk mencari tahu informasi yang mereka butuhkan, mencari solusi dari suatu permasalahan, mencari contoh secara langsung dari kehidupan disekitarnya, dengan itu siswa dapat memahami konsep-konsep secara penuh dikarenakan konsep tersebut mereka dapatkan sendiri dari pengalaman langsung. Kalau dibandingkan dengan pendekatan konvensional, pembelajaran tematik lebih memprioritaskan tentang partisipasi siswa, dimana siswa dituntut aktif serta ikut andil dalam proses pengambilan sebuah keputusan sehingga dapat pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru melainkan juga terpusat pada siswa (*student center*).<sup>19</sup>

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan dari beberapa muatan mata pelajaran dengan difokuskan pada tema-tema yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Pembelajaran tematik juga sangat mengedepankan keaktifan siswa, dimana bukan hanya guru yang berperan dalam pembelajaran, tapi siswa juga turut berpartisipasi dalam pencarian pengetahuan yang dibutuhkan. Pemberian kegiatan-kegiatan pemecahan

---

<sup>18</sup>Faisal dan Stelly Martha Lova, *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, (Medan: CV Harapan Cerdas, 2018), hlm.23.

<sup>19</sup>Ibid.

masalah, pencarian contoh dari kehidupan disekitarnya, dimana itu bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna.

b. Landasan Pembelajaran Tematik

Landasan Pembelajaran tematik mencakup landasan filosofis. Dalam artian bahwa pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat, tiga aliran filsafat tersebut adalah:

1) Aliran progresivisme

Aliran ini memandang bahwa pembelajaran harus menekankan pada interaksi siswa serta pemberian kegiatan yang dapat meningkatkan kreatifitas, serta suasana yang natural sesuai dengan lingkungan disekitarnya.

2) Aliran Konstruktivisme

Aliran ini melihat bahwa siswa dapat memperoleh pengetahuan dari hasil pengalamannya sendiri. Dimana aliran konstruktivisme berpendapat bahwa pengetahuan manusia dibentuk dari pengalaman manusia berinteraksi dengan orang, fenomena, benda, atau lingkungan disekitarnya. Pengetahuan tidak semata-mata dapat ditransfer begitu saja tapi juga butuh diinterpretasikan oleh siswa itu sendiri. Jadi guru tidak langsung memberikan sesuatu yang sudah jadi melainkan juga diperlukan partisipasi siswa untuk berpendapat, ikut serta mengambil keputusan serta mencari solusi sendiri dari suatu permasalahan.

### 3) Aliran humanisme.

Aliran ini melihat dari segi potensi, bakat, hobi atau bisa juga keunikan dari diri siswa. Sehingga pembelajaran juga harus bisa mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa.

### c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

#### 1) Berpusat pada siswa (*Student Center*)

Pembelajaran tematik pada dasarnya adalah sebuah sistem Pembelajaran yang memberikan siswa fleksibilitas Secara individu atau kelompok. Siswa dapat secara aktif mencari, Jelajahi dan temukan konsep yang juga harus didasarkan pada pengetahuan perkembangannya. Siswa dapat menemukan sendiri apa yang mereka butuhkan. Peran guru lebih banyak menjadi fasilitator, yaitu memberikan fasilitas bagi siswa dalam kegiatan belajar.

#### 2) Memberikan pengalaman secara langsung (*Direct Experience*)

Dalam pembelajaran tematik siswa tidak sekedar mendapatkan Informasi dari gurunya. Guru utamanya hanya sebagai fasilitator dan memberikan arahan. Siswa sebagai subyek utama pencari fakta dan pengembangan informasi pengetahuannya. Melalui praktik langsung ini, siswa dapat diekspos berdasarkan hal-hal yang berwujud (konkret) untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan antara mata pelajaran yang samar.

Pemisahan antar mata pelajaran tidak terlalu jelas bahkan pada tahap awal sekolah dasar fokus pembelajaran masih membahas topik yang paling erat kaitannya dengan kehidupan siswa. Sehingga siswa dapat mengetahui fungsi dari mempelajari materi tersebut dan kegunaannya dalam dunia nyata.

4) Menyajikan konsep dari berbagai bidang studi

Memperkenalkan konsep berbagai topik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, siswa dapat memahami sepenuhnya konsep tersebut. Hal ini perlu membantu siswa memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari –hari.

5) Bersifat luwes (fleksibel)

Karena pembelajaran tematik yang pemisahan materinya samar, bahkan bisa dihubungkan dengan kehidupan siswa dan lingkungan sekolah siswa. Guru dapat dengan luwes menyampaikan materi tanpa adanya sekat disetiap mata pelajarannya.

6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak. Karena guru dapat mentransfer materi yang sesuai dengan

lingkungan sekitarnya, sehingga guru juga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa serta potensi yang dimiliki oleh siswa.<sup>20</sup>

#### 4. Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup

Materi siklus hidup makhluk hidup adalah salah satu materi yang terdapat pada pembelajaran tematik kelas IV. Tepatnya yaitu pada tema enam (cita-citaku) semester genab muatan IPA. Materi siklus hidup makhluk hidup terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) 3.2 dan 4.2 yang masuk disetiap subtema yang mana pada tema enam terdapat tiga subtema. Adapun (KD) siklus hidup makhluk hidup pada pembelajaran tematik adalah:

**Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup**

KD	Siklus Hidup Makhluk Hidup (IPA)
3.2	Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkandengan upaya pelestariannya.
4.2	Membuat skema siklus hidupbeberapa jenis makhlukhidup yang ada di lingkungansekitarnya, dan slogan upayapelestariannya.

Pada materi siklus hidup makhluk hidup dikelas IV difokuskan pada siklus hidup hewan yang dibatasi pada materi metamorfosis. Siklus hidup adalah semua fase pertumbuhan biologis pada makhluk hidup. Pada hewan, siklus hidup dimulai dari telur hingga dewasa. Kupu-kupu, kecoa, nyamuk, lalat, katak dan belalang memiliki siklus hidup yang berbeda. Hewan ini mengalami perubahan

---

<sup>20</sup>Feri Tertoni, *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*,( Sidoarjo : UMSIDA Press, 2018) hlm. 10-11.



tubuh selama pertumbuhannya. Proses perubahan bentuk hewan ini disebut metamorfosis.<sup>21</sup>

Sularmi mengungkap bahwa metamorfosis dapat dibagi menjadi dua macam. Ada metamorfosis sempurna dan ada metamorfosis yang tidak sempurna. Ciri metamorfosis sempurna adalah adanya perbedaan bentuk tubuh hewan sejak lahir hingga dewasa. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah kupu-kupu, nyamuk, lalat, dan katak. Ciri dari metamorfosis tidak sempurna adalah tidak ada perubahan bentuk tubuh yang nyata sejak lahir hingga dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna antara lain kecoak, belalang, dan capung.<sup>22</sup> Berikut ini adalah ringkasan dari materi metamorfosis:

a. Siklus Hidup Hewan Dengan Metamorfosis Sempurna.

1) Siklus Hidup Kupu-Kupu

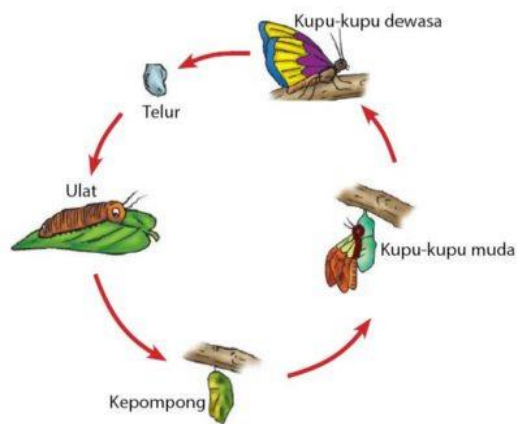
Tahap pertama dari siklus hidup kupu-kupu yaitu bertelurnya kupu-kupu betina dewasa yang biasanya telur tersebut diletakkan didaun, batang atau bagian tumbuhan lainnya. Setelah kurang lebih 14 hari, telur-telur kupu-kupu akan menetas menjadi ulat. Kemudian ulat akan tumbuh dengan memakan dedaunan disekitarnya. Setelah beberapa hari ulat terus menerus memakan daun-daun untuk mempersiapkan siklus selanjutnya, ulat akan

---

<sup>21</sup>Sularmi Wijayanti, *Sains Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV*, (Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009) hlm. 53

<sup>22</sup>Ibid

membungkus dirinya dengan semacam benang sutra yang terbuat dari air liurnya sendiri. Keadaan ini disebut dengan kepompong (pupa). Selama masa kepompong ulat tidak memakan apapun sampai dua minggu. Hingga akhirnya kupu-kupu keluar dari kepompong tersebut, Setelah dewasa kupu-kupu kemudian bertelur lagi, dan seterusnya.

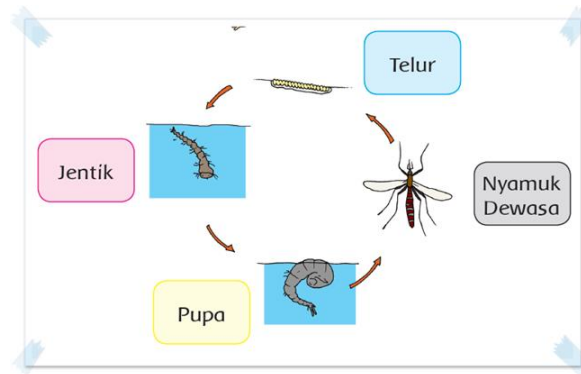


**Gambar 2. 1 Siklus Hidup Kupu-Kupu**

Sumber: <https://saintif.com/metamorfosis-kupu-kupu/>

## 2) Siklus Hidup Nyamuk.

Siklus hidup nyamuk diawali dengan telur, dimana nyamuk dewasa seringkali bertelur pada genangan air. Telur-telur tersebut akan menetas menjadi jentik-jentik. Tahap ini disebut dengan tahap larva. Setelah beberapa hari jentik-jentik tersebut akan berubah menjadi pupa. Dan tahap terakhir yaitu berubahnya pupa menjadi nyamuk dewasa.



**Gambar 2. 2 Siklus Hidup Nyamuk**

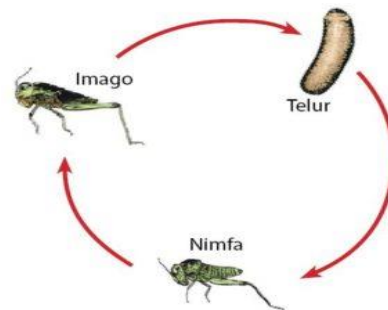
### 3) Siklus Hidup Katak

Siklus hidup katak diawali dengan bertelurnya katak dewasa, telur katak biasanya terdapat pada permukaan air atau menempel pada batu ataupun kayu. Tanpa perlu dierami oleh induknya, dalam waktu kurang lebih sepuluh hari telur katak akan menetas dengan sendirinya menjadi kecebong atau berudu. Pada fase ini, kecebong bernafas dengan insang dan hidup di air. Setelah kurang lebih lima hari kecebong berubah menjadi katak muda yang memiliki ekor, setelah kurun waktu duabelas minggu, kaki katak tumbuh dengan sempurna, insang sudah tidak berfungsi serta ekor yang terus mengecil. Pada fase ini katak muda sudah menjadi katak dewasa

b. Siklus Hidup Hewan Dengan Metamorfosis Tidak Sempurna.

1) Siklus Hidup Belalang

Belalang merupakan hewan dengan metamorfosis sempurna. Dimana siklus hidup belalang diawali dengan bertelurnya belalang dewasa. Kemudian telur menetas menjadi belalang muda atau disebut nimfa, belalang muda ini kemudian akan menjadi belalang dewasa (imago), namun tidak ada perubahan bentuk yang signifikan melainkan hanya bertumbuhnya sayap pada belalang dewasa

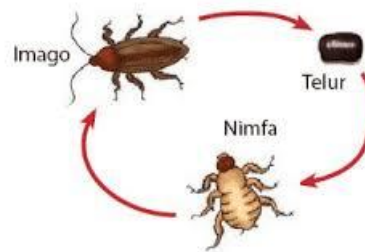


**Gambar 2. 3 Siklus Hidup Belalang**

2) Siklus Hidup Kecoa

Kecoa merupakan hewan dengan metamorfosis tidak sempurna, dikarenakan pada siklus hidupnya, tidak mengalami perubahan bentuk yang signifikan. Dimana tahap pertama metamorfosis kecoa adalah telur, telur akan menetas berubah menjadi kecoa muda (nimfa). Kecoa muda ini tidak memiliki perbedaan bentuk yang signifikan dengan tubuh induknya, hanya

saja kecoa muda ini belum tumbuh sayap. Setelah beberapa hari kecoa muda akan menjadi dewasa yang mana sudah tumbuh sayap.



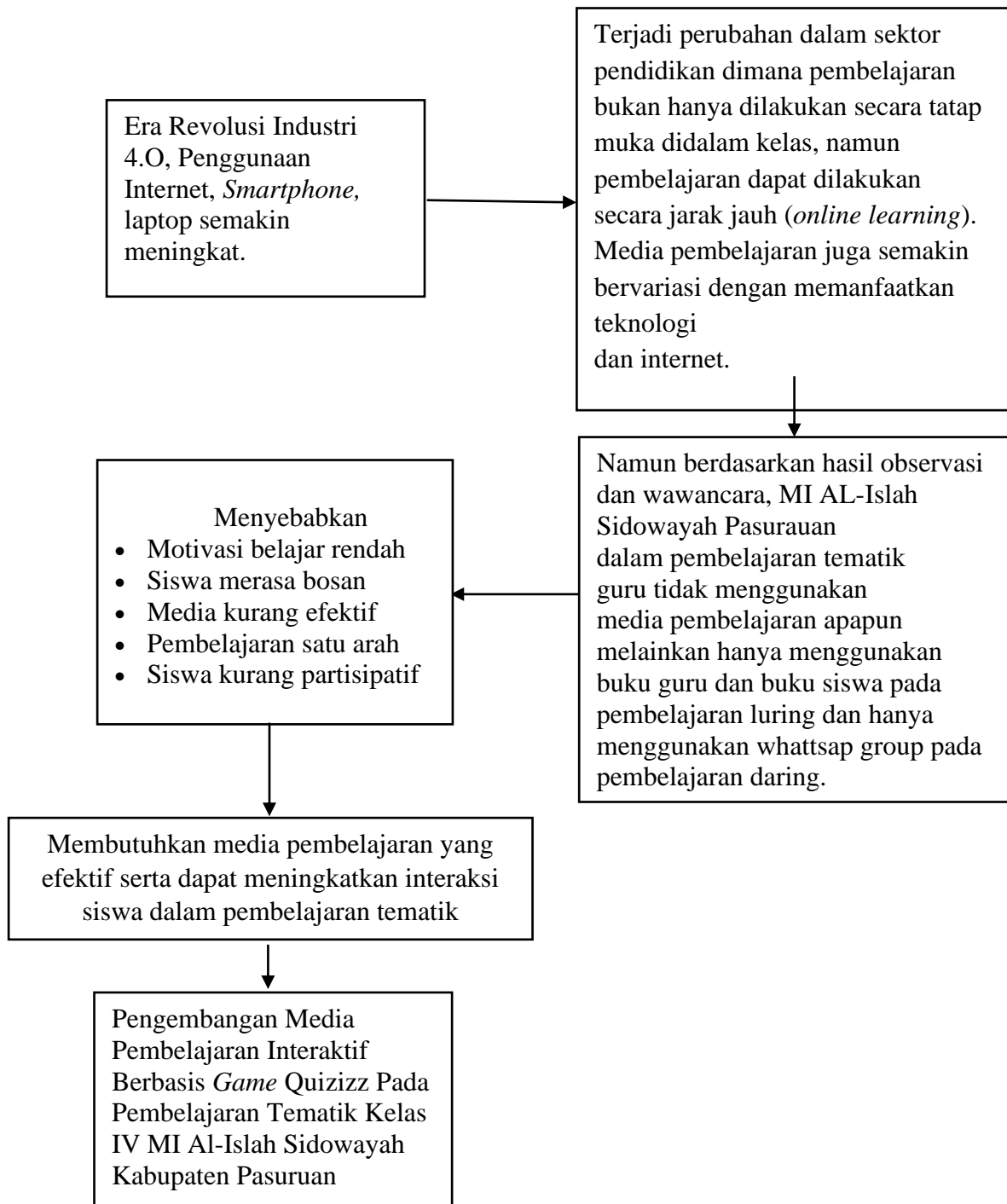
**Gambar 2. 4 Siklus Hidup Kecoa**

### 3) Siklus Hidup Jangkrik

Jangkrik memiliki siklus hidup yang terdiri dari tiga fase. Fase pertama yaitu telur, jangkrik betina biasanya bertelur dan meletakkan telurnya pada permukaan pasir yang digali sekitar satu atau dua sentimeter. Kemudian telur tersebut akan menetas menjadi jangkrik muda yang disebut nimfa. Pada fase ini nimfa bisa mencari makan sendiri dan beberapa kali mengalami pergantian kulit. Setelah jangkrik mengalami pergantian kuli sebanyak enam sampai delapan kali, jangkrik tersebut sudah memasuki jangkrik dewasa.

## B. Kerangka Berpikir

Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Adapun pengertian metode penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan serta mengembangkan suatu produk serta menguji efektivitas produk tersebut. Dari definisi ini, penelitian *Research and Development* disederhanakan menjadi dua kata inti yaitu, produk dan efektivitas. Sehingga penelitian ini didefinisikan sebagai proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada sehingga memiliki nilai efektifitas yang lebih tinggi<sup>23</sup>.

Pemilihan metode penelitian *Research and Development* (R&D) ini dikarenakan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang juga akan diuji kelayakannya melalui validasi ahli. Adapun produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *game* Quizizz. Dimana pengembangan media pembelajaran ini didasari dari sebuah permasalahan yang ada pada saat pembelajaran tematik di kelas IV MI Al-Islah Sidowayah

---

<sup>23</sup>Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung; Alfabeta, ev) hlm.297

Kabupaten Pasuruan, sehingga diharapkan dengan pengembangan ini dapat membantu guru dalam proses mengajar serta meningkatkan mutu pembelajaran.

## **B. Model Pengembangan**

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, Branch menyatakan bahwa ADDIE merupakan akronim dari kata analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang mana itu merupakan tahapan-tahapan dalam model pengembangan ADDIE itu sendiri.<sup>24</sup> Konsep model pengembangan ADDIE yaitu mengembangkan suatu produk untuk meningkatkan performa pembelajaran.

Model pengembangan ADDIE memiliki pendapat bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, inovatif, otentik dan menginspirasi. Model pengembangan ADDIE juga memiliki tahapan yang sistematis, dimana tahapan-tahapannya harus runtut dari awal sampai akhir. Selain itu model pengembangan ADDIE ini juga kerap digunakan untuk sebuah penelitian atau pengembangan yang dianggap rumit atau kompleks<sup>25</sup>. Adanya tahap evaluasi disetiap akhir tahapannya, menjadi keunggulan tersendiri bagi ADDIE, yang mana produk yang dikembangkan akan melalui tahap revisi berkali-kali sehingga menjadikan produk yang dikembangkan memiliki kelayakan yang tinggi.

---

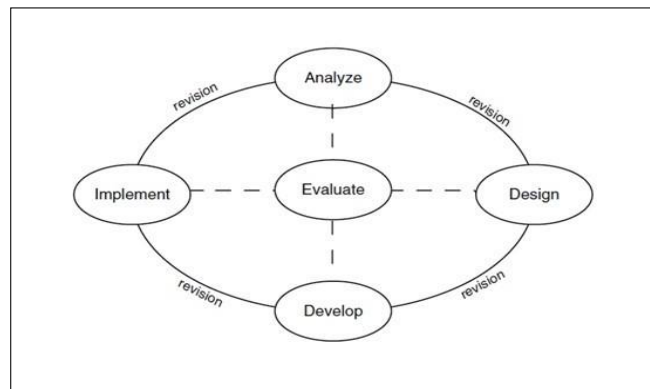
<sup>24</sup> Robert Maribe Brance, Instructional Design-The ADDIE Approach.(New York: Springer,2009)hlm 2.

<sup>25</sup> Ibid. hlm 3



### C. Prosedur Pengembangan

Dikarenakan pada penelitian ini menganut model pengembangan ADDIE, maka penelitian ini memiliki lima tahapan pengembangan yang meliputi analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*). Adapun skema dari prosedur pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:



**Gambar 3. 1 Skema Pengembangan Model ADDIE**

Berdasarkan skema prosedur pengembangan ADDIE diatas, akan dijabarkan lagi setiap tahapannya, berikut adalah penjabaran prosedur pengembangannya:

#### 1. Analisis (*Analyze*)

Kegiatan utama dalam tahap ini adalah menganalisis alasan perlunya pengembangan media pembelajaran dari masalah yang ditemukan. Menurut Branch ada beberapa kegiatan umum yang dilakukan pada tahap ini yaitu, analisis kesenjangan kerja, merumuskan tujuan instruksional, mengidentifikasi karakteristik siswa, mengidentifikasi sumber daya yang tersedia dan yang

dibutuhkan, dan menyusun rencana kerja.<sup>26</sup> Berikut adalah penjabaran dari tahapan analisis:

a. Analisis Kesenjangan Kerja

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui serta mengklarifikasi tentang masalah yang dihadapi pada saat pembelajaran tematik kelas IV. Kemudian dianalisis apakah dari masalah tersebut diperlukan sebuah pengembangan.

b. Merumuskan tujuan instruksional

Setelah ditemukannya sebuah permasalahan maka langkah selanjutnya yaitu merumuskan tujuan instruksional. Tujuan instruksional adalah hasil atau tujuan yang diharapkan, sehingga dari rumusan tersebut peneliti dapat menentukan kegiatan yang diprioritaskan. Tujuan instruksional ini juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kompetensi yang harus dipenuhi oleh siswa.

c. Mengidentifikasi karakteristik siswa

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mencari tahu serta menganalisis karakteristik siswa yang berkenaan dengan pembelajaran, mencari tahu pengetahuan awal dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa, mengidentifikasi kompetensi yang harus dimiliki dalam pembelajaran tematik, serta bentuk pengembangan yang diperlukan siswa dengan tujuan menambah mutu pembelajaran.

---

<sup>26</sup>Ibid. 25

d. Mengidentifikasi sumber daya yang tersedia dan yang dibutuhkan

Menurut Brunch pada tahap ini ada empat sumber daya yang harus diidentifikasi oleh peneliti.<sup>27</sup>Empat sumber daya tersebut adalah:

1) Sumber Daya Isi

Identifikasi sumberdaya isi yaitu meliputi isi materi dari pembelajaran tematik. Dimana peneliti mengidentifikasi buku siswa dan buku guru dengan mencari tahu Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan pembelajaran serta materi yang dipaparkan.

2) Sumber Daya Teknologi

Sumber daya teknologi yaitu meliputi ketersediaan teknologi pada kelas maupun sekolah. Dimana peneliti mengidentifikasi apakah selama pembelajaran tematik sudah menerapkan teknologi sebagai medianya, apakah penggunaan teknologi sudah maksimal, dan sebagainya.

3) Fasilitas Instruksional

Identifikasi fasilitas instruksional yaitu mengidentifikasi kondisi kelas atau setiap ruangan yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

4) Sumber Daya Manusia

Identifikasi sumber daya manusia yaitu identifikasi setiap orang yang akan berperan dalam penelitian. Dimana beberapa orang yang berpengaruh dalam penelitian yaitu ahli media, ahli materi, sehingga peneliti juga harus

---

<sup>27</sup>Ibid, hlm 47

memperhitungkan dalam pemilihannya. Selain itu ada guru dan siswa dimana mereka adalah seseorang yang akan menggunakan serta menerapkan media, sehingga peneliti juga harus menyesuaikan dengan kemampuan serta karakteristik guru dan siswa.

e. Menyusun rencana kerja

Pada tahap ini peneliti membuat kerangka rencana kerja tentang jalannya pengembangan produk, peneliti membuat langkah-langkah yang akan dilakukan adalah setiap tahapan serta tahapan mendesain media yang dikembangkan sehingga dapat menegaskan gambaran produk yang akan dihasilkan.

## 2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan tahap analisis, tahapan selanjutnya yaitu tahap mendesain. Pada tahap ini kegiatan utama yang dilakukan peneliti adalah merancang kerangka atau membuat perencanaan tentang bentuk media yang akan dikembangkan serta mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan pada tahap selanjutnya. Menurut Asyhar perancangan adalah tahap yang penting, dimana untuk suatu media pembelajaran yang baik dihasilkan dari sebuah desain atau perancangan yang baik pula.<sup>28</sup> Sedangkan tujuan dari tahapan ini menurut Brunch adalah untuk memverifikasi kinerja dan pemilihan metode tes yang

---

<sup>28</sup>Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta, PT RajaGrafindo Persada, 2003) hlm 94

sesuai.<sup>29</sup> Adapun tahap desain ini peneliti melakukan beberapa kegiatan diantaranya yaitu:

- a. Memilih materi yang sesuai untuk dijadikan isi pada media Quizizz, yang mana peneliti juga mengembangkan indikator sesuai dengan kompetensi dasar yang dipilih.
- b. Merancang desain dari media, mulai dari bentuk, warna serta font yang akan digunakan. Peneliti juga membuat kerangka tentang isi dari setiap halaman media.
- c. Menentukan komponen pendukung dari media, seperti menentukan gambar yang sesuai, mencari referensi desain, mencari referensi soal dll.
- d. Penyusunan Instrumen Validasi, Angket respon siswa terhadap kemenarikan media, dan soal *pre-test* serta *post-test*.

### 3. Pengembangan (*Develop*)

Tahapan pengembangan adalah tahap realisasi produksi produk, dimana yang telah dirancang atau didesain diwujudkan menjadi nyata. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, dan memodifikasi media pembelajaran. Menurut Brunch pada tahap ini juga meliputi proses validasi produk, dengan tujuan mendapatkan penilaian, saran dan meminimalisir kesalahan sehingga dapat direvisi kembali. Adapun beberapa validasi yang harus

---

<sup>29</sup>Robert Maribe Brance, Instructional Design-The ADDIE Approach.(New York: Springer,2009), hlm 60.

dilakukan, validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran (guru). Setelah tahap validasi dan mendapatkan sebuah nilai, apabila nilai yang didapatkan sudah masuk kriteria valid media tidak perlu direvisi sedangkan apabila nilai yang didapatkan dibawah kriteria valid maka media harus direvisi berdasarkan masukan serta saran dari para ahli. Setelah media sudah memenuhi kriteria valid, media pembelajaran akan di uji coba pada siswa pada tahap selanjutnya.

#### 4. Implementasi (*Implement*)

Setelah media melalui tahap validasi bersama para tim ahli, media tersebut akan diimplementasikan di ruang kelas yang sebenarnya. Konsep penting dalam tahap implementasi adalah bagaimana peneliti dapat memilih metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mengaplikasikan media yang dikembangkan. Dimana pada tahap ini bertujuan untuk membimbing siswa dalam mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran. Disini peneliti melakukan *pre-test* sebelum implementasi media, setelah itu media di ujicobakan didalam kelas dan peneliti juga melakukan pengamatan tentang proses pembelajaran, interaksi siswa, faktor pendukung serta faktor penghambat penerapan media yang dikembangkan. Setelah itu peneliti melakukan *post-test* yang mana hasilnya akan dianalisis untuk mengetahui keefektifan dari media yang dikembangkan.

#### 5. Evaluasi (*Evaluate*)

Konsep tahapan evaluasi adalah bagaimana peneliti mampu mengevaluasi keseluruhan model, dimana produk yang dikembangkan akan dievaluasi diakhir

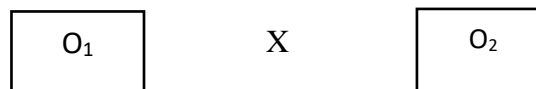
dari setiap tahapan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Sehingga pada tahap ini peneliti menganalisis data hasil validasi, angket respon siswa, serta nilai *pre-test* dan *post test* siswa. Pada tahap evaluasi juga terdapat kegiatan revisi, yang mana revisi dilakukan dengan mengacu dari masukan atau saran dari para ahli ataupun dari penilaian yang belum masuk kategori valid. Menurut Branch tujuan dari tahapan evaluasi adalah menilai dari kelayakan produk yang dikembangkan. Evaluasi serta revisi dilakukan disetiap tahapan dengan tujuan terciptanya produk akhir yang layak serta efektif digunakan. Menurut Branch pada tahap evaluasi kelayakan produk dapat dilihat melalui tiga aspek, tiga aspek tersebut adalah:

- a. *Performance*, aspek *performance* adalah kualitas dari produk yang dikembangkan. Dimana performa, desain produk, isi dari produk, tingkat kelayakannya serta kemudahan dalam penggunaannya akan dinilai oleh ahli media, ahli materi serta ahli pembelajaran.
- b. *Learning* (Hasil), aspek ini dilihat dari perubahan yang dihasilkan setelah menggunakan produk yang dikembangkan, dari hasil itu dapat dilihat apakah memang produk yang dikembangkan memang memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran.
- c. *Preception* (Persepsi), Aspek ini dilihat dari persepsi serta respon siswa tentang produk yang dikembangkan dimana peneliti menggunakan angket sebagai pengumpulan datanya.

## D. Uji Coba

### 1. Desain Uji Coba

Kegiatan uji coba media dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan yang berjumlah 30 siswa, yang mana kegiatan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz pada pembelajaran tematik kelas IV di MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan. Desain uji coba yang diterapkan oleh peneliti yaitu uji coba *one group pretest-posttest design*. Dimana peneliti hanya menggunakan satu kelas saja, kemudian dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan dan sesudah perlakuan, kemudian dianalisis perbandingan dari hasil kedua tes tersebut. Bentuk model desain uji coba *one group pretest-posttest design* adalah sebagai berikut<sup>30</sup>:



**Gambar 3. 2 Desain *one group pretest-posttest design***

Keterangan

X : Perlakuan

O<sub>1</sub> : Nilai sebelum perlakuan

O<sub>2</sub> : Nilai sesudah perlakuan

---

<sup>30</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung; Alfabeta, ev)  
hlm. 416



## 2. Subyek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan yang berjumlah 30 siswa. Dimana siswa akan mencoba media Quizizz secara langsung dalam proses pembelajaran tematik. Dari uji coba tersebut peneliti mengamati tentang perbedaan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Quizizz, serta respon siswa terhadap media Quizizz tersebut.

## 3. Jenis Data

Data adalah semua informasi atau keterangan yang dicari untuk memperkuat penelitian. Dan data juga merupakan keterangan yang bisa berupa fakta maupun angka.<sup>31</sup> Pemaparan data akan dibedakan menjadi dua berdasarkan sifatnya. Dua jenis data tersebut adalah:

### 1) Data kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berupa informasi yang didapatkan dari hasil konsultasi peneliti dengan pembimbing serta saran dan masukan dari ahli media dan guru. Selain itu peneliti memperoleh data kualitatif dari hasil wawancara bersama guru kelas, mengenai karakteristik siswa, materi pembelajaran serta media yang biasanya digunakan pada saat pembelajaran tematik.

---

<sup>31</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)* (Bandung; Alfabeta, 2016) hlm. 5

## 2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini adalah data yang peneliti dapatkan dari hasil penilaian instrumen validasi yang diberikan pada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, hasil angket respon siswa terhadap kemenarikan media serta hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

## 4. Instrumen Penelitian

### a. Angket

Adapun beberapa angket yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah sebagai berikut:

- Angket validasi ahli media
- Angket validasi ahli materi
- Angket validasi ahli pembelajaran
- Angket respon siswa terhadap kemenarikan media

### b. Tes

Penelitian ini menggunakan tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa, yang mana peneliti menggunakan test tulis sebelum uji coba media atau *pre-test*, dan peneliti juga melakukan *post-test* untuk mengetahui perbandingan sesudah adanya perlakuan kepada siswa. Dengan adanya *pre-test* dan *post-test* ini peneliti dapat menyimpulkan apakah memang media yang dikembangkan efektif serta berpengaruh untuk menunjang pembelajaran.

### c. Observasi

Pada penelitian ini observasi digunakan untuk menemukan masalah awal yang melatar belakangi penelitian ini, observasi juga dilakukan untuk mengamati segala sesuatu kegiatan atau fenomena yang terjadi selama proses penelitian.

### d. Wawancara

*Interview* atau wawancara adalah salah satu bentuk komunikasi lisan yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam untuk menemukan masalah yang akan diteliti.<sup>32</sup> Pada penelitian ini wawancara dilakukan bersama guru yang mana digunakan untuk menanyakan karakteristik siswa, mengetahui media yang sering digunakan serta tanggapan setelah menggunakan media interaktif berbasis *game Quizizz*.

## 5. Teknik Analisis Data

### a. Analisis Data Kualitatif

Setelah diperoleh data dari hasil wawancara bersama guru, serta masukan dan saran dari para ahli media dan materi, data tersebut akan dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Adapun langkah-langkah analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman yaitu, reduksi data, *display* data, dan *conclusion* atau kesimpulan.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup>Ibid. hlm 188

<sup>33</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)* (Bandung; Alfabeta, 2016) hlm.334

## b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif adalah kegiatan mengolah data yang diperoleh dari hasil angket yang sudah diisi oleh beberapa ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran serta siswa. Analisis data kuantitatif ini nantinya akan menghasilkan nilai tingkat kevalidan dan kemenarikan media pembelajaran berbasis *game* Quiziz pada pembelajaran tematik. Berikut adalah teknis analisis data kuantitatif yaitu:

### 1) Analisis Kevalidan Produk

Data yang akan dianalisis dan diolah untuk menemukan tingkat kevalidan produk adalah data yang diperoleh dari angket kevalidan ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Dalam angket tersebut menggunakan skala *likert*, yang mana skala *likert* cocok digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang tentang suatu hal, pada angket ini terdapat lima interval jawaban yang bisa dipilih.<sup>34</sup> Kemudian Hasil validasi dari para ahli akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut<sup>35</sup>:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$$

---

<sup>34</sup>Ibid. hlm 199

<sup>35</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 2002), hlm 313

**Keterangan:**

**P** : Presentase kelayakan

$\sum xi$  : jumlah skor yang diperoleh

$\sum x$  : jumlah skor ideal

**100%** : Bilangan Konstan

Setelah diperoleh nilai akhir validasi para ahli, kemudian nilai tersebut dilihat kriteria kevalidannya berdasarkan tabel kriteria kevalidan<sup>36</sup> sebagai berikut:

**Tabel 3. 1 Tabel Kriteria Kevalidan**

<b>Presentase</b>	<b>Kriteria Kevalidan</b>	<b>Kriteria Kelayakan</b>
$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat Layak
$65\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Layak
$45\% < \text{skor} \leq 64\%$	Cukup Valid	Cukup Layak
$0\% < \text{skor} \leq 44\%$	Kurang Valid	Kurang Layak

## 2) Analisis Kemenarikan Produk

Tingkat kemenarikan produk yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil analisis angket respon siswa. Angket respon siswa berisikan sebuah pertanyaan yang memiliki lima interval jawaban. Kemudian hasil angket respon siswa akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut<sup>37</sup> :

$$\text{Presentase daya tarik media} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

<sup>36</sup> Ibid, hlm 315

<sup>37</sup> Ibid.

Hasil perhitungan angket respon siswa kemudian diinterpretasikan kedalam pengkategorian tingkat kemenarikan media dengan melihat tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. 2 Kreteria Penilaian Kemenarikan Produk**

Persentase	Interpretasi
$81 \% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat menaarik
$61 \% < \text{skor} \leq 80\%$	Menarik
$41\% < \text{skor} \leq 60\%$	Tidak menarik
$20\% < \text{skor} \leq 40\%$	Sangat tidak menarik

### 3) Analisis keefektifan media

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media Quizizz, peneliti melakukan analisis dari niali hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Apakah memang terjadi peningkatan nilai rata-rata tes siswa. Untuk mengetahui rata-rata *pre-test* dan *post test* siswa peneliti menggunakan rumus sebagai berikut<sup>38</sup>:

$$\text{Mean} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan:

Mean : Rata-rata

$\Sigma x$  : Jumlah nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh

n : Jumalah sampel

---

<sup>38</sup> Zen Amiruddun, *Statistik Pendidikan* (Yogyakarta: Teras 2010), hlm. 73.

Setelah mengetahui nilai rata-rata dari nilai pre-test dan post-test siswa, agar didapatkan penilaian yang lebih kuat dan akurat. Maka peneliti melakukan analisis t-test (uji-t). Dikarenakan sampel yang digunakan peneliti adalah sampel yang berpasangan atau sampel yang subjeknya sama namun dilakukan perlakuan yang berbeda, maka teknik menganalisis datanya menggunakan statistik *paired sampel t-test*. Dimana teknik analisis tersebut bertujuan untuk mengetahui perbandingan dari nilai rata-rata dari pre-test dan post test tersebut. adapun rumus dari *paired sampel t-test* adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}}$$

Keterangan:

t : Uji-t

D : Different

X<sub>1</sub> : Variabel 1 ( sebelum siswa menggunakan media pembelajaran Quizizz)

X<sub>2</sub> : Variabel 2 (Sesudah siswa menggunakan media pembelajaran Quizizz)

N : Jumlah sampel

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **A. Proses Pengembangan Produk**

Dikarenakan pada penelitian ini menganut model pengembangan ADDIE, maka penelitian ini memiliki lima tahapan pengembangan yang meliputi analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*).

##### **1. Analisis (*analyze*)**

Pada tahap analisis ini, kegiatan utama yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis sebuah permasalahan yang ditemukan yang merupakan alasan perlunya dilakukan sebuah pengembangan. Selain itu berdasarkan model pengembangan ADDIE, ada beberapa yang harus dilakukan oleh peneliti dalam tahap analisis ini, diantaranya yaitu analisis kesenjangan kerja, merumuskan tujuan intruksional, mengidentifikasi karakteristik siswa, mengidentifikasi sumber daya yang tersedia dan yang dibutuhkan, dan menyusun rencana kerja. Untuk membantu kegiatan analisis ini peneliti melakukan sebuah observasi dan wawancara dengan guru kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan. Adapun hasil dari tahap analisis adalah sebagai berikut.

##### **a. Analisis Kesenjangan Kerja**

Analisis Kesenjangan kerja disini bertujuan untuk mengetahui serta mengklarifikasi tentang masalah yang dihadapi pada saat pembelajaran



tematik kelas IV. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 26 Oktober 2020 peneliti menemukan sebuah permasalahan dimana dalam pelaksanaan pembelajaran tematik guru hanya menggunakan buku guru serta buku siswa sebagai sumber belajarnya tanpa adanya penggunaan media pembelajaran yang menunjang untuk proses penyaluran materi kepada siswa. Sehingga pada saat pembelajaran tematik terkesan hanya berpusat pada guru tanpa adanya suatu interaksi atau *feedback* dari siswa, dimana siswa sangat pasif, tidak adanya pertukaran pendapat serta minimnya siswa yang bertanya, dampaknya yaitu siswa merasa bosan serta tidak lagi fokus pada pembelajaran dan gaduh sendiri.

Selain Observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan Bapak Nur Salam SP.d yang merupakan wali kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan. Dari hasil wawancara Pak Nur Salam memaparkan bahwasanya pada saat pembelajaran memang beliau tidak sering menggunakan media pembelajaran, kalau adapun beliau hanya menggunakan media seadanya seperti media gambar. Selain itu Pak salam mengatakan bahwasanya saat ini pembelajaran yang dilakukan di MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan bukan hanya dilakukan secara *offline* atau secara tatap muka didalam kelas melainkan juga dilakukan secara *online* atau secara daring (dalam jaringan). Sehingga selama pembelajaran daring pak salam hanya menggunakan aplikasi Whatsapp untuk memberikan tugas kepada siswanya, selain itu Pak Salam

juga merasa bingung untuk mencari media yang tepat untuk menyampaikan materi selama pembelajaran daring agar siswanya juga turut interaktif.

b. Mengidentifikasi karakteristik siswa.

Jumlah siswa kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan berjumlah sebanyak 31 siswa. Berdasarkan hasil observasi di MI kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan dapat disimpulkan bahwa siswa begitu kondusif dalam mengikuti pelajaran. Namun itu tidak berlangsung lama, dipertengahan pelajaran siswa kurang memperhatikan guru saat menyampaikan pembelajaran dan ada beberapa siswa yang ngomong sendiri bersama temannya. Dilain sisi siswa juga merasa bosan dikarenakan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru menggunakan metode ceramah yang mana hanya guru yang lebih aktif dibandingkan dengan siswa, sehingga dalam proses pembelajaran sangat minim interaksi ataupun partisipasi siswa dalam kelas. Pada saat guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya, hanya dua siswa yang mengangkat tangan dan siswa yang lainpun merasa tidak antusias dengan kegiatan tanya jawab tersebut.

Adapun pada saat pembelajaran daring yang dilaksanakan di *Whatsapp group*, komunikasi siswa juga sangat minim. Siswa menjawab pesan hanya pada saat guru memberikan tugas saja, serta bertanya apabila ada tugas yang tidak dipahami, dan dari setiap tugas yang diberikan Pak Nur Salam memberikan batas pengumpulan, namun masih banyak dari siswa yang telat mengumpulkan tugas.

c. Mengidentifikasi sumber daya yang tersedia dan yang dibutuhkan

Pada tahap ini peneliti menganalisis beberapa sumber daya yang diperoleh dari hasil observasi serta wawancara bersama guru. Sumber daya yang pertama dianalisis adalah sumber daya isi. Identifikasi sumberdaya isi yaitu meliputi isi materi dari pembelajaran tematik. Dimana peneliti mengidentifikasi buku siswa dan buku guru dengan mencari tahu materi apa memang perlu dikembangkan sehingga masalah yang didalam kelas dapat terselesaikan. Sehingga peneliti juga harus mengidentifikasi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan pembelajaran serta materi yang dipaparkan. Berdasarkan dari diskusi dengan guru kelas, bahwasanya siswa membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang buku guru tentang materi muatan IPA dalam tematik, dimana pelajaran IPA membutuhkan visualisasi yang jelas, ditambah lagi pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh, menjadikan materi tidak tersampaikan dengan maksimal, mengakibatkan siswa tidak paham akan materi IPA yang diajarkan serta minimnya antusias siswa dalam pembelajaran *online*.

Analisis sumber daya yang kedua yaitu sumber daya teknologi serta Intruksional. Sumber daya teknologi dan Intruksional yaitu meliputi ketersediaan teknologi pada kelas maupun sekolah. Berdasarkan hasil observasi di MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan sudah memiliki fasilitas atau sarana dan prasarana yang sudah lumayan mumpuni. Dimana MI AL-Islah Sidowayah sudah memiliki perpustakaan, lab komputer, musholla. Meskipun

disetiap kelasnya belum tersedia LCD Proyektor, namun sekolah sudah memilikinya yang bisa dipinjamkan untuk semua kelas.

Selain itu peneliti juga mengidentifikasi apakah selama pembelajaran tematik sudah menerapkan teknologi sebagai medianya, apakah penggunaan teknologi sudah maksimal. Dari hasil wawancara dengan wali kelas penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran masih jarang digunakan. Adapun pada pembelajaran daring guru hanya menggunakan media *whatsapp group*, wali kelas juga pernah mencoba sesekali menggunakan media *conference* seperti zoom, meet dll, namun dari siswa mengeluhkan tentang banyaknya paket internet yang harus digunakan, sehingga wali kelas kembali lagi menggunakan *whatsapp grup*.

Analisis sumber daya selanjutnya yaitu sumber daya Manusia yang mana mengidentifikasi setiap orang yang akan berperan dalam penelitian yaitu tentang karakteristik guru serta memilih validator media dan validator isi yang mumpuni dalam bidangnya.

#### d. Merumuskan tujuan instruksional

Berdasarkan permasalahan yang temukan serta beberapa analisis yang dilakukan oleh peneliti. Maka dapat disimpulkan bahwasanya di MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan membutuhkan pengembangan sebuah media berbasis teknologi yang mana dapat menunjang pembelajaran daring serta luring. Yang mana media tersebut dapat meningkatkan interaksi siswa serta tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Sehingga tujuan dari

instruksional dari penelitian ini adalah menciptakan atau mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran. Sehingga peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *game* yaitu Quizizz yang mana media tersebut akan divalidasi terlebih dahulu oleh validator atau para ahli.

e. Menyusun rencana kerja

Pada tahap ini peneliti membuat kerangka rencana kerja tentang jalannya pengembangan produk, peneliti membuat langkah-langkah yang akan dilakukan dalam setiap tahapan. Kerangka tersebut dijadikan peneliti sebagai pedoman tentang runtutan jalannya pengembangan media pembelajaran Quizizz. Selain itu peneliti juga selalu berkonsultasi pada dosen pembimbing tentang setiap progress yang didapatkan oleh peneliti.

## **2. Desain (*design*)**

Tahap desain adalah tahap kedua dari prosedur pengembangan ini, yang mana kegiatan utama pada tahap ini yaitu merancang atau membuat perencanaan tentang bentuk serta kerangka dari media yang dikembangkan, serta merancang apa saja kebutuhan yang diperlukan untuk tahap selanjutnya. Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap desain adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan Materi

Berdasarkan dari masalah yang ditemukan serta hasil konsultasi dengan guru kelas IV, Bahwasanya materi yang digunakan dalam media Quizizz adalah materi pembelajaran tematik materi siklus hidup makhluk hidup yang mana materi ini perlu adanya visualisai yang jelas agar dapat memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa. Adapun materi siklus hidup makhluk hidup ini tedapat pada tema 6, adapun Kompetensi Dasar dari materi siklus hidup makhluk hidup ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar**

No	Kompetensi Dasar
3.2	Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya
3.3	Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan upaya pelestarian hewan dan tumbuhan.

Setelah menentukan KD dari materi yang akan dijadikan sebagai isi dari media, kemudian peneliti mengembangkan indikator dari KD yang telah ditentukan yang juga sudah dikonsultasikan pada guru pembelajaran tematik kelas IV di MI AL Islah Sidowayah Pasuran. Adapun indikator yang telah dirancang oleh peneliti adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 2 Indikator**

No	Indikator
3.2.1	Memahami Pengertian siklus hidup makhluk hidup
3.2.2	Memahami pengertian metamorfosis
3.2.3	Membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna
4.2.1	Memahami skema siklus hidup beberapa makhluk hidup
4.2.2	Mengetahui penyebab kepunahan hewan dan tumbuhan.
4.2.3	Memahami upaya melestariakan hewan dan tumbuhan.

Setelah indikator telah ditetapkan peneliti merancang materi yang akan disajikan pada media, yang mana peneliti menentukan materi dari berbagai sumber yaitu dari buku guru dan buku siswa tematik kelas IV, buku LKS Sains, buku-buku paket serta soal-soal Ujian Nasional yang mana semua itu berdasarkan arahan dari dosen pembimbing dan guru pembelajaran tematik kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan.

b. Merancang Model Produk

Pada tahap ini peneliti merancang kerangka dari media Quizizz mulai dari desain, warna, isi setiap halaman slide, serta menentukan komponen pendukung apa saja yang dibutuhkan dalam tahap relisasi media. Adapun hasil rancangan media Quizizz adalah sebagai berikut:

- 1) Media didesain menggunakan bantuan *software* photoshop, yang mana terdapat banyak fitur yang dapat membuat tampilan media menjadi lebih menarik.

- 2) Warna yang dipakai yaitu warna dari tema Quizizz sendiri, yaitu warna ungu, biru tua, biru muda, merah muda serta orange, yang mana agar terciptanya desain warna yang konsisten.
  - 3) Isi dari halaman media Quizizz terdiri dari:
    - a) Petunjuk penggunaan
    - b) Sampul atau Cover
    - c) Profil Pengembang
    - d) Kompetensi Dasar dan Indikator
    - e) Materi serta kuis
    - f) Soal evaluasi
  - 4) Menentukan komponen pendukung dari media, seperti menentukan gambar yang sesuai, mencari referensi desain, mencari referensi soal dll.
  - 5) *Font* atau huruf yang digunakan pada media yaitu *font* Arial dan Cocogoose yang mana kedua *font* tersebut merupakan *font* tipe sans serif yang memiliki bentuk sederhana sehingga mudah dibaca oleh siswa.
- c. Penyusunan Instrumen Validasi, Angket respon siswa terhadap kemenarikan media, dan soal *pre-test* serta *post-test*.

Instrumen Validasi merupakan alat pengumpulan data yang digunakan dalam proses validasi, yang mana pada proses validasi ini media yang dikembangkan akan dinilai kevalidannya oleh beberapa tim ahli. Penyusunan isi instrumen validasi ini ditentukan berdasarkan indikator yang bersumber dari buku serta arahan dari dosen pembimbing. Bentuk instrumen validasi tersebut berbentuk angket *check list* yang masing-masing terdiri dari beberapa



penyataan yang memiliki 5 skala penilaian, dan pada angket validasi juga diberikan kolom kritik dan saran yang mana ditujukan untuk para validator. Selain angket validasi peneliti juga menyusun angket untuk siswa, yang mana digunakan untuk mengetahui respon siswa tentang media yang telah dikembangkan, angket tersebut terdiri dari 10 pernyataan yang pula memiliki 5 skala penilaian.

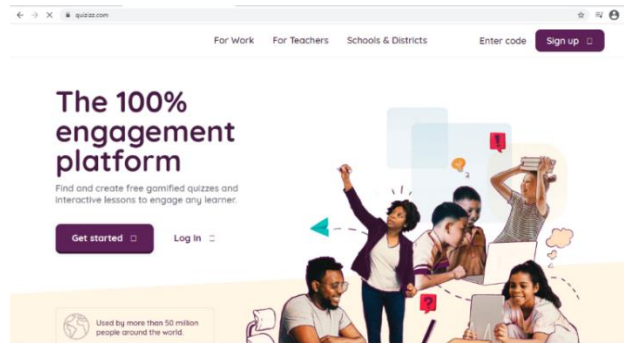
Peneliti pada tahap ini juga menyusun soal *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa serta mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media Quizizz pada pembelajaran tematik. Soal *pre-test* dan *post-test* ini terdiri masing-masing 10 soal. Yang mana dari hasil test tersebut akan dianalisis untuk mengetahui signifikansi dari pengaruh media yang dikembangkan.

### **3. Pengembangan (*develop*)**

#### **a. Pembuatan Media**

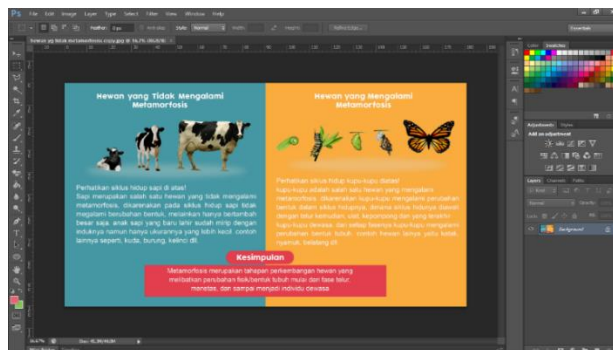
Pada tahap ini peneliti mulai merealisasikan produk yang sudah dirancang di tahap sebelumnya. Untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz peneliti melakukan beberapa langkah sebagai berikut:

- 1) Peneliti membuat akun Quizizz terlebih dahulu di web <https://quizizz.com/> dengan cara *sign-up* menggunakan email ataupun facebook dan daftar sebagai *teacher*.



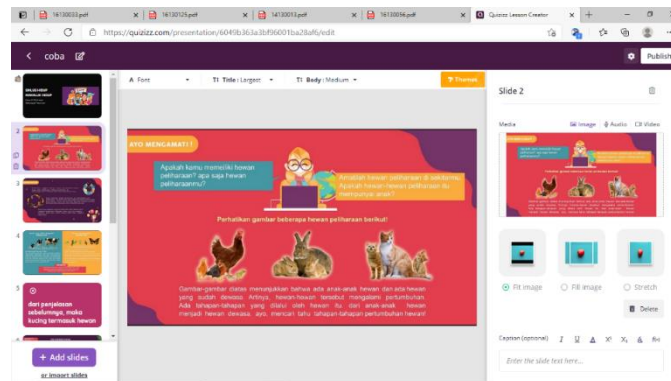
**Gambar 4. 1 Halaman Depan Web Quizizz**

- 2) Dikarekan Quizizz yang sebenarnya adalah alat evaluasi online yang hanya dapat berisikan kuis. Sedangkan peneliti merancang untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran yang interaktif, yang mana didalamnya juga bisa memuat materi bagi siswa. Maka dari itu peneliti mendesain terlebih dahulu isi dari media menggunakan photoshop, agar tampilan menjadi lebih menarik serta dapat memilih berbagai warna yang diinginkan.



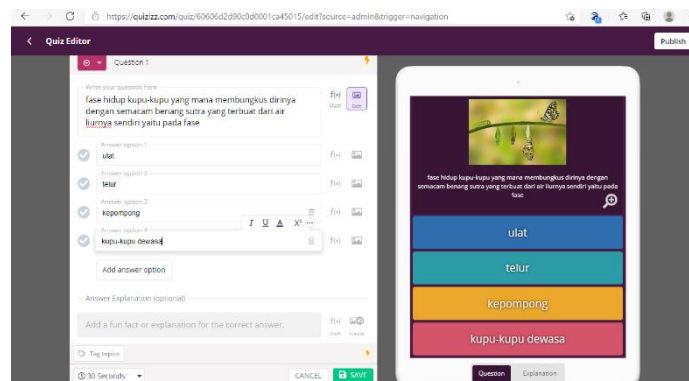
**Gambar 4. 2 Proses Mendesain Media**

- 3) Setelah membuat tampilan isi materi menggunakan bantuan photoshop, kemudian beralih kembali ke web Quizizz untuk menyusun urutan tampilan serta urutan materi yang runtut.



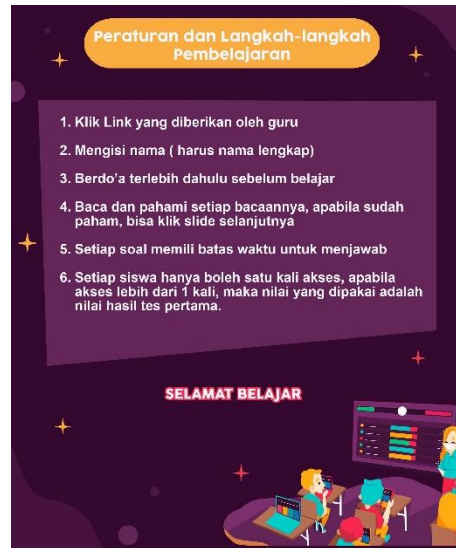
**Gambar 4. 3 Proses Menyusun Tampilan Media**

- 4) Setelah itu peneliti juga menambahkan beberapa kuis dan soal evaluasi. Dengan berbagai bentuk soal yang mana setiap soalnya diberikan waktu sesuai dengan kesukaran soal.



**Gambar 4. 4 Proses Menyusun Kuis Media**

- 5) Kemudian setelah semua tampilan awal sampai akhir sudah tersusun, media Quizizz bias di save dan di publikasikan kepada siswa sesuai dengan jadwal yang ditentukan.
- 6) Namun sebelum diuji cobakan kepada siswa peneliti membuat petunjuk penggunaan Quizizz



**Gambar 4. 5 Petunjuk Penggunaan**

- 7) Penggunaan media interaktif Quizizz ini dapat digunakan untuk pembelajaran luring maupun daring. Media interaktif Quizizz ini juga dapat digunakan sebagai pembelajaran yang langsung maupun digunakan sebagai PR, yang mana waktunya dapat ditentukan sendiri oleh guru.
- 8) Dalam media interaktif Quizizz ini guru dapat memonitoring siswa yang menjalankan aplikasi tersebut, selain itu nilai yang didapatkan oleh siswa secara langsung tersimpan didalam akun Quizizz milik guru serta hasil peroleh nilai seluruh siswa dapat didownload menjadi file PDF.
- b. Validasi Media

Selain mengembangkan media, pada tahap pengembangan ini juga terdapat kegiatan validasi. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi/isi, dan ahli pembelajaran. Kegiatan validasi ini menggunakan bantuan angket yang sudah disusun oleh peneliti. Adapun kegiatan validasi ini dilakukan

sampai mendapatkan nilai yang valid, apabila penilaian dari para ahli atau validator belum memenuhi nilai valid, maka produk yang dikembangkan harus direvisi sesuai dengan saran atau arahan dari para validator. Adapun tim ahli yang bertugas sebagai validator adalah, Pak Wiku Aji Sugiri, M.Pd sebagai validator media, yang mana beliau merupakan Dosen yang mumpuni dalam bidang media pembelajaran berbasis teknologi serta salah satu dosen PGMI mata kuliah media pembelajaran. Sedangkan untuk validator materi yaitu Pak Ahmad Abtokhi, M.Pd yang mana beliau merupakan salah satu dosen PGMI mata kuliah peminatan IPA. Untuk validator ahli pembelajaran, peneliti memilih Pak Nur Salam, S.Pd selaku guru pembelajaran tematik kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan yang mana beliau sudah mumpuni dalam proses belajar mengajar serta memahami karakteristik siswa.

#### **4. Implementasi (*implement*)**

Tahap implementasi dilakukan setelah media yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh beberapa Validator. Kegiatan Uji coba lapangan media Quizizz dilakukan oleh 30 siswa kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan. Sebelum melakukan uji coba media, peneliti memberikan soal *pre-test* pada keseluruhan siswa yang mana bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa mengenai pembelajaran tematik materi siklus hidup makhluk hidup.

Setelah *pre-test* selesai dilakukan, baru kegiatan uji coba media Quizizz dilakukan. Kegiatan ini dilakukan secara online yang mana kegiatan

pembelajaran dilakukan dirumah masing-masing secara daring menggunakan ponsel atau laptop sendiri-sendiri. Kegiatan uji coba ini diawali dengan guru Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca Doa dipandu melalui Group WhatsApp. Setelah itu guru juga Memberikan petunjuk pada siswa tentang penggunaan media yang akan digunakan. Setelah itu siswa melakukan kegiatan belajar melalui media Quizizz, sedangkan guru bisa mengamati setiap kegiatan siswa yang tergabung dalam media Quizizz.

Setelah kegiatan uji coba, peneliti juga mengadakan kegiatan *post-test* yang mana digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz pada pembelajaran tematik. Nilai dari hasil *post-test* tersebut akan dianalisis untuk mengetahui keefektifan media Quizizz tersebut.

## **5. evaluasi (*evaluate*)**

Tahapan evaluasi adalah tahapan bagaimana peneliti mampu mengevaluasi keseluruhan model disetiap tahapanya, dimana produk yang dikembangkan akan dievaluasi untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Sehingga pada tahap ini peneliti menganalisis data hasil validasi, angket respon siswa, nilai *pre-test* dan post test siswa, serta komentar serta saran dari berbagai pihak. Apabila pada proses evaluasi disimpulkan bahwa media masih belum layak digunakan maka peneliti harus melakukan perbaikan.

Adapun beberapa kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Evaluasi disetiap akhir tahapan yang mana kegiatan evaluasi ini berdasarkan hasil konsultasi bersama dosen pembimbing serta beberapa pihak yang berperan dalam tahap tersebut.
- b. Evaluasi aspek *performance*, evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kualitas serta kelayakan produk yang diketahui melalui analisis data validasi.
- c. Evaluasi aspek *Learning* (Hasil). Hasil *pre-test* dan post test siswa akan dianalisis apakah media yang dikembangkan memiliki pengaruh dalam menunjang suatu pembelajaran.
- d. Evaluasi aspek *Preception* (Presepsi), kegiatan dalam evaluasi ini adalah melakukan analisis data yang diperoleh dari angket respon siswa terhadap kemenarikan media

## **B. Penyajian Data Uji Coba**

### **1. Data Hasil Validasi**

Sebuah produk hasil pengembangan dapat diketahui tingkat kevalidannya melalui kegiatan validasi yang dilakukan ahli media, ahli materi serta ahli pembelajaran. Kevalidan media Quizizz juga diperoleh dari penilaian secara kuantitatif dan kualitatif oleh tim validator menggunakan sebuah angket yang sudah disusun sebelumnya oleh peneliti. Berikut pemaparan hasil dari tahap validasi yang dilakukan oleh tim validator atau tim ahli:

### a. Validasi Ahli Media

Kegiatan uji validitas media Quizizz ini dilakukan oleh Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd, selaku dosen yang mumpuni dalam bidang media serta sebagai dosen PGMI mata kuliah media pembelajaran. Hasil dari uji validaditas media tersebut didapatkan sebuah data kuantitatif dan data kualitatif sebagai berikut:

#### 1) Data Kuantitatif

**Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media**

Indikator	Penjabaran Indikator	Deskripsi	X	X1	Kreteria Validitas
<b>A. Penilaian Kelayakan Aspek Kebahasaan</b>	1. Kejelasan petunjuk penggunaan.	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas.	5	5	100%
	2. Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa.	5	5	100%
	3. Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi.	5	5	100%
	4. Kesantunan dalam penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi	5	5	100%



		nilai-nilai pendidikan.			
<b>B. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian</b>	1. Keruntutan penyajian materi.	Penyajian materi dilakukan secara runtut/sistematis.	5	5	100%
	2. Media dapat melibatkan interaksi siswa	Penyajian media mendukung siswa untuk berinteraksi dalam pembelajaran.	4	5	80%
<b>C. Penilaian Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran</b>	1. Kemudahan penggunaan.	Media ini mudah untuk digunakan dalam pembelajaran baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas.	5	5	100%
	2. Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa.	Media mendukung siswa untuk belajar dengan mandiri.	4	5	80%
	3. Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi.	Media menambah motivasi siswa untuk belajar	4	5	80%
	4. Kemampuan media menambah pengetahuan.	Media meningkatkan pengetahuan siswa.	5	5	100%
<b>D. Penilaian Kelayakan Tampilan Menyeluruh</b>	1. Kemenarikan tampilan awal media.	Desain gambar pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat pembaca.	5	5	100%
	2. Pemilihan jenis dan	Jenis dan ukuran huruf yang	4	5	80%

	ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik.	dipilih sudah tepat dan menjadikan media menjadi lebih menarik.			
	3. Kemudahan untuk membaca teks/tulisan.	Teks/tulisan mudah dibaca.	4	5	80%
	4. Pemilihan warna.	Warna yang dipilih dan perpaduannya telah sesuai dan menarik.	4	5	80%
	5. Kesesuaian gambar dan materi.	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, dan materi.	4	5	80%
	6. Operasional.	Mudah dioperasikan	5	5	100%
Jumlah			73	80	91 %

Keterangan:

X: Skor perolehan

X1: Skor Maksimal

## 2) Analisis data Kuantitatif

$$P = \frac{73}{80} \times 100\%$$

$$= 91 \%$$

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari uji validitas oleh ahli media, diperoleh nilai 91% dari hasil keseluruhan. Skor 91% jika dikategorikan pada table kriteria kevalidan, maka skor 91% masuk dalam kategori sangat valid. Maka dari itu media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz tidak perlu memerlukan revisi secara

menyeluruh, namun tetap harus mempertimbangkan kritik serta saran yang telah diberikan oleh validator media, agar media yang dikembangkan nantinya akan memberikan dampak yang baik bagi siswa.

### 3) Data Kualitatif

**Tabel 4. 4 Saran Ahli Media**

No	Saran	Revisi
1	Koreksi kembali penulisan materi terdapat beberapa kesalahan penulisan	Merubah beberapa penulisan kata yang salah
2	Lebih baik jika <i>backsound</i> menggunakan suara-suara hewan atau alam.	Backsound pada media tidak dapat dirubah dikarenakan sudah <i>default</i> dari platform Quizizz
3	Terdapat beberapa gambar yang tidak sesuai lebih baik diganti atau dihilangkan saja apabila tidak perlu	Merubah gambar yang tidak sesuai, serta menghilangkan gambar dekorasi yang memang tidak diperlukan
4	Tambahkan identitas pengembang Agar media tidak mudah diplagiasi	Membuat slide profil pengembang

#### b. Validasi Ahli Materi

Kelayakan sebuah materi pada media diketahui melalui kegiatan validasi, yang mana pada penelitian ini yang selaku validator materi adalah Bapak Ahmad Abtokhi, M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen PGMI mata kuliah peminatan IPA. Adapun data yang diperoleh dari kegiatan validasi materi adalah sebagai berikut:

### 1) Data Kuantitatif

**Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Pertanyaan	X	X1	Kreteria Validitas
1	Kesesuaian isi media dengan KI, KD, dan indikator,	5	5	80%
2	Keakuratan konsep materi	5	5	80%
3	Keruntutan penyajian materi.	4	5	100%
4	Ketepatan cakupan materi	4	5	100%
5	Kesesuaian contoh didalam materi	4	5	100%
6	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	5	5	100%
7	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	5	5	80%
8	Kesantunan dalam penggunaan bahasa.	5	5	100%
9	Media dapat melibatkan interaksi siswa	4	5	100%
10	Media mendukung siswa untuk belajar dengan mandiri.	5	5	100%
11	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	5	5	100%
12	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa	5	5	100%
13	Penyajian soal di sertakan pembenaran jawaban	5	5	100%
14	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	5	5	100%
<b>Jumlah</b>		66	70	94%

### 2) Analisis Data Kuantitatif

$$P = \frac{66}{70} \times 100\%$$

$$= 94 \%$$

Dari data yang diperoleh dan kemudian dianalisis menggunakan rumus, nilai yang didapatkan dari kegiatan validasi materi adalah 94 %. Skor

94% apabila dikategorikan pada tabel kevalidan, maka skor 94% tersebut masuk dalam kategori sangat valid, sehingga materi yang ada pada media yang dikembangkan sudah layak diterapkan pada pembelajaran dan tidak memerlukan revisi penuh, namun terdapat saran dari tim ahli yang bisa dipertimbangkan untuk dijadikan perbaikan media.

### 3) Data Kualitatif

**Tabel 4. 6 Saran Ahli Materi**

<b>Saran</b>	<b>Revisi</b>
Terdapat beberapa huruf yang kurang besar	Merubah ukuran huruf dari 14 menjadi 16

#### c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validator Ahli Pembelajaran pada penelitian ini adalah Bapak Nur Salam S.Pd, yang merupakan guru kelas dari kelas IV serta guru pembelajaran tematik kelas 4 MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan. Adapun data hasil dari kegiatan validasi ahli pembelajaran adalah sebagai berikut:

### 1) Data Kuantitatif

**Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Pertanyaan	X	X1	Kreteria Validitas
1	Media memenuhi standar kriteria media pembelajaran	5	5	100%
2	Penggunaan media memiliki fungsi praktis	5	5	100%
3	Desain media baik	5	5	100%
4	Media mudah digunakan	5	5	100%
5	Media tidak mengalami <i>error</i> saat digunakan	4	5	80%
6	Media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa	5	5	100%
7	Interaktifitas siswa dengan media baik	5	5	100%
8	Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun	4	5	80%
9	Media memilki sifat yang Menyenangkan	5	5	100%
10	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	4	5	100%
11	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%
12	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa	4	5	100%
<b>Jumlah</b>		56	60	93%

### 2) Analisis data Kuantitatif

$$P = \frac{56}{60} \times 100\%$$

$$= 93 \%$$

Hasil dari analisis data kuantitatif yang diperoleh dari validasi ahli pembelajaran memperoleh hasil akhir 93%, sehingga berdasarkan tabel kriteria kevalidan, 93% masuk dalam kategori sangat valid, sehingga

media pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu revisi secara keseluruhan namun dipertimbangkan kembali atas saran yang diberikan oleh validator.

### 3) Data Kualitatif

**Tabel 4. 8 Saran Ahli Pembelajaran**

Saran	Revisi
Terdapat kata-kata istilah yang mungkin masih asing bagi siswa,	Mengganti kata yang asing bagi siswa atau memberikan arti pada kata tersebut

## 2. Data Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media

Media Quizizz telah diuji cobakan kepada 30 siswa kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan. Sebagai upaya mengetahui tingkat kemenarikan media serta respon siswa terhadap media tersebut, maka peneliti memberikan angket kepada siswa sebagai instrumen pengumpulan data tentang penilaian siswa terhadap media Quizizz yang sudah mereka coba dalam pembelajaran tematik. Berikut merupakan hasil dari angket respon siswa terhadap media Quizizz:

**Tabel 4. 9 Data Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media**

No.	Nama Siswa	SP	SM	%	Tingkat Kemenarikan
1	Adam Khalifatul Umma	47	50	94	Sangat Menarik
2	Ahmad Zainudin al Fatih	48	50	96	Sangat Menarik
3	Aisyatul Mardhiyah	46	50	92	Sangat Menarik
4	Asiva Aulia Zahra	45	50	90	Sangat Menarik
5	Berliana Nataya P	49	50	98	Sangat Menarik
6	Devi Avrillia Rahimatul N	48	50	96	Sangat Menarik

7	Emilia Tsabita Tazkiah	49	50	98	Sangat Menarik
8	Faizatul Islamiyah	48	50	96	Sangat Menarik
9	Fatimatuz Az Zahrah	46	50	92	Sangat Menarik
10	Ibrahim Arafad	47	50	94	Sangat Menarik
11	Khoirun Nisah	48	50	96	Sangat Menarik
12	M Ahmadan Basori	45	50	90	Sangat Menarik
13	M Alfian Hafis Mubariq	48	50	96	Sangat Menarik
14	M Rifaldi Abdillah	49	50	98	Sangat Menarik
15	Madina Safitri Ningtiah	45	50	90	Sangat Menarik
16	MOCH Maulana Syahdan	42	50	84	Sangat Menarik
17	MOH Zidan Attahiril A	47	50	94	Sangat Menarik
18	Muhammad Haffiyan O	46	50	92	Sangat Menarik
19	Muhammad Khilmy A	50	50	100	Sangat Menarik
20	Muhammad Rafiudin A	46	50	92	Sangat Menarik
21	Nabila Wijayanti	50	50	100	Sangat Menarik
22	Nadia Silvia	46	50	92	Sangat Menarik
23	Sania Gheffiera R	47	50	94	Sangat Menarik
24	Shafinatus Zahwa	50	50	100	Sangat Menarik
25	Siti Aisyah	47	50	94	Sangat Menarik
26	Soni Fadillah	32	50	64	Menarik
27	Tsura Adha Rizkiyah	50	50	100	Sangat Menarik
28	Zahira Gamary R	40	50	80	Menarik
29	Zahra Oktafiana Latif	48	50	96	Sangat Menarik
30	Zanjabila	47	50	94	Sangat Menarik
		1396	1500	93,06	Sangat Menarik

Keterangan:

**SP:** Skor perolehan

**SM:** Skor Maksimal

Dari hasil angket siswa kemudian didapatkan sebuah data yang kemudian di analisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase daya tarik media} = \frac{\text{SkorPerolehan}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase daya tarik media} &= \frac{1396}{1500} \times 100\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$



Berdasarkan hasil analisis diatas, presentasi kemenarikan media menurut siswa memperoleh skor 93%. Yang mana skor tersebut termasuk dalam kategori sangat menarik. Dari skor tersebut pula dapat diketahui bahwa adanya respon positif dari siswa kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz. Sehingga dapat disimpulkan pula bahwa media Quizizz merupakan media yang menarik untuk diterapkan pada pembelajaran tematik dikelas IV.

### **3. Data Hasil Uji Coba**

#### **a. Data Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa**

Uji coba media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz dilakukan pada seluruh siswa kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan yang mana berjumlah 30 siswa. Namun sebelum media diuji cobakan, peneliti melakukan sebuah *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pembelajaran tematik khususnya materi siklus hidup makhluk hidup. Kemudian setelah melakukan *Pre-test* peneliti mulai menguji cobakan produk yang dikembangkan kepada seluruh siswa yang mana dilakukan secara online. Setelah kegiatan uji coba produk selesai, peneliti juga melakukan *post-test* kepada siswa bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman yang mana dilihat dari hasil *post-test* tersebut. Berikut adalah data perolehan nilai *pre-test* dan post test siswa:

**Tabel 4. 10 Data Pre-test dan Post-test Siswa**

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	Adam Khalifatul Umma	60	80
2	Ahmad Zainudin al Fatih	75	95
3	Aisyatul Mardhiyah	70	85
4	Asiva Aulia Zahra	65	85
5	Berliana Nataya P	65	80
6	Devi Avrillia Rahimatul N	60	85
7	Emilia Tsabita Tazkiah	70	95
8	Faizatul Islamiyah	75	100
9	Fatimatuz Az Zahrah	70	90
10	Ibrahim Arafad	50	75
11	Khoirun Nisah	65	90
12	M Ahmadan Basori	50	75
13	M Alfian Hafis Mubariq	70	85
14	M Rifaldi Abdillah	80	100
15	Madina Safitri Ningtiah	65	90
16	MOCH Maulana Syahdan Haqiqi	75	100
17	MOH Zidan Attahiril Ardan	70	85
18	Muhammad Haffiyan Octabiano	60	80
19	Muhammad Khilmy Abdillah	65	85
20	Muhammad Rafiudin Al Arif	70	90
21	Nabila Wijayanti	75	100
22	Nadia Silvia	50	85
23	Sania Gheffiera Rahmawati	55	80
24	Shafinatus Zahwa	65	90
25	Siti Aisyah	80	95
26	Soni Fadillah	70	90
27	Tsura Adha Rizkiyah	45	75
28	Zahira Gamary R	70	80
29	Zahra Oktafiana Latif	60	95
30	Zanjabila	65	85
<b>Jumlah</b>		1965	2625
<b>Rata-Rata</b>		65	87

Berdasarkan data yang telah dipaparkan diatas diketahui bahwa rata-rata nilai *pre-test* siswa yaitu 65, sedangkan setelah dilakukan eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan

Quizizz dan kemudian dilakukan *post-test*, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 87. Dari data tersebut menunjukkan terdapat sebuah perubahan serta peningkatan pada hasil test siswa. Sehingga dari data tersebut pula menunjukkan terdapat pengaruh yang dihasilkan dari media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz khususnya pada pembelajaran tematik materi siklus hidup makhluk hidup di MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan.

**b. Tingkat Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Menggunakan Quizizz Pada Pembelajaran Tematik**

Untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz pada pembelajaran tematik, peneliti melakukan analisis data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dengan menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05. Tujuan perlunya dilakukan uji-t adalah untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan setelah ditepkan media pembelajaran berbasis game menggunakan Quizizz, dengan melalui langkah- langkah berikut ini:

**Langkah 1 Menentukan  $H_0$  dan  $H_a$  dalam bentuk kalimat**

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz pada pembelajaran tematik.

$H_a$  = Terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan

media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz pada pembelajaran tematik

## Langkah 2 Menentukan data yang dibutuhkan dalam uji-t

**Tabel 4. 11 data yang dibutuhkan dalam uji-t**

No	$X_1$	$X_2$	$X_1 - \bar{X}_1$	$(X_1 - \bar{X}_1)^2$	$X_2 - \bar{X}_2$	$(X_2 - \bar{X}_2)^2$	$X_2 - X_1$	$(X_2 - X_1)^2$
1	60	80	-5	25	-7	49	20	400
2	75	95	10	100	8	64	20	400
3	70	85	5	25	-2	4	15	225
4	65	85	0	0	-2	4	20	400
5	65	80	0	0	-7	49	15	225
6	60	85	-5	25	-2	4	25	625
7	70	95	5	25	8	64	25	625
8	75	100	10	100	13	169	25	625
9	70	90	5	25	3	9	20	400
10	50	75	-15	225	-12	144	25	625
11	65	90	0	0	3	9	25	625
12	50	75	-15	225	-12	144	25	625
13	70	85	5	25	-2	4	15	225
14	80	100	15	225	13	169	20	400
15	65	90	0	0	3	9	25	625
16	75	100	10	100	13	169	25	625
17	70	85	5	25	-2	4	15	225
18	60	80	-5	25	-7	49	20	400
19	65	85	0	0	-2	4	20	400
20	70	90	5	25	3	9	20	400
21	75	100	10	100	13	169	25	625
22	50	85	-15	225	-2	4	35	1225
23	55	80	-10	100	-7	49	25	625
24	65	90	0	0	3	9	25	625
25	80	95	15	225	8	64	15	225
26	70	90	5	25	3	9	20	400
27	45	75	-20	400	-12	144	30	900
28	70	80	5	25	-7	49	10	100
29	60	95	-5	25	8	64	35	1225
30	65	85	0	0	-2	4	20	400
SUM	1965	2625		2300		1695	660	15450

### Langkah 3 Menghitung dengan rumus uji-t

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}}$$

$$t = \frac{660}{\sqrt{\frac{30 \cdot (15450) - (660)^2}{30 - 1}}}$$

$$t = \frac{660}{\sqrt{\frac{463500 - 435600}{29}}}$$

$$t = \frac{660}{\sqrt{\frac{27900}{29}}}$$

$$t = \frac{660}{\sqrt{962,068}}$$

$$t = \frac{660}{31,01} = 21,28$$

Hasil tersebut dibuktikan kembali dengan menggunakan SPSS yang mana menggunakan rumus paired samples test dan hasilnya mendapatkan nilai

t<sub>-hitung</sub> yang sama: Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

***Tabel 4. 12 Paired Samples Test***

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE - POST	-22.000	5.663	1.034	-24.115	-19.885	21.287	29	.000

#### Langkah 4 Menentukan kriteria

1. Jika  $T_{hitung}$  lebih kecil dibandingkan dengan  $T_{tabel}$ , maka mendapatkan hasil yang tidak signifikan, artinya  $H_o$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
2. Jika  $T_{hitung}$  lebih besar dibandingkan dengan  $T_{tabel}$ , maka mendapatkan hasil yang signifikan, artinya  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### Langkah 5 Mengitung Ttabel

1. Taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05
2. Derajat kebebasan (dk) =  $n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$
3.  $T_{tabel} = 1,67$

#### Langkah 6 Membandingkan Thitung dengan Ttabel

$T_{hitung} (21,28) > T_{tabel} (1,67) = H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima Kesimpulan:

Hasil perhitungan diatas telah menunjukkan bahwa  $T_{hitung}$  lebih besar dari pada  $T_{tabel}$  maka:

**$H_o$**  = Tidak terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz pada pembelajaran tematik. **(DITOLAK).**

**$H_a$**  = Terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz pada pembelajaran tematik. **(DITERIMA).**

Maka hasil dari uji-t yang diukur dengan menggunakan rumus uji statistik paired sampel t-test mendapatkan hasil  $T_{hitung}$  21,28 sedangkan  $T_{tabel}$  1,67 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan

nilai rata-rata siswa sebelum dan setelah diterapkan produk dari hasil pengembangan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz pada pembelajaran tematik efektif digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

### C. Analisis Pengembangan Media

Media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz ini dikembangkan dengan tujuan untuk menunjang pembelajaran tematik dikelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan. Selain itu dalam suatu pembelajaran, media pembelajaran memang memiliki peran yang sangat penting, yang mana dapat membantu menyalurkan informasi, memvisualisasi, serta memanipulasi suatu materi sehingga dapat memberikan kemudahan serta pemahaman yang lebih bagi siswa.<sup>39</sup> Penggunaan media ternyata juga sudah diterapkan oleh Nabi Muhammad SAW sejak abad ke 14 untuk menyampaikan materi atau memberikan pemahaman kepada para sahabat, beliau menggunakan barang-barang disekitarnya atau menjadikan dirinya sendiri sebagai mediator dakwahnya. Seperti yang tercantum dalam hadits sebagaimana berikut:

عَنْ عُبَيْدِ اللَّهِ بْنِ أَبِي بَكْرٍ بْنِ أَنَسٍ، عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ  
"مَنْ عَالَ جَارَيْنَيْنِ حَتَّى تَبْلُغَا، جَاءَ يَوْمَ الْقِيَامَةِ أَنَا وَهُوَ" وَضَمَّ أَصَابِعَهُ. (رواه مسلم)

---

<sup>39</sup> A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2002), hal. 41

“Dari Ubaidillah bin Abu Bakar bin Anas, dari Anas bin Malik r.a: Rasulullah SAW bersabda, “Barang siapa memelihara dua anak perempuan sampai baligh, maka pada hari kiamat dia datang bersamaku,” beliau menggenggam jemarinya”. (HR. Imam Muslim).

Dalam hadits di atas, Nabi SAW menjelaskan tentang keistimewaan orang yang menyantuni atau memelihara dua anak perempuan dengan menggunakan jari tangan beliau. Nabi SAW menggenggamkan jemarinya untuk memberikan penekanan tertentu sehingga dapat dipahami bahwa Jika orang yang memelihara dua anak perempuannya hingga ia dewasa, atau sudah bisa menikah. Maka kelak hari kiamat dia akan dekat dengan Nabi SAW<sup>40</sup>. Selain itu dalam satu hadits Imam Bukhori juga dijelaskan bahwasanya Nabi Muhammad SAW pernah menggunakan media gambar sebagai media bantu untuk memberikan pemahaman bagi para sahabat<sup>41</sup>, haditsnya adalah sebagaimana berikut:

خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مَرْبَعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجْلُهُ مُجِيطٌ بِهِ - أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ - وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَاهُ هَذَا نَهَشَتْهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَاهُ هَذَا نَهَشَتْهُ هَذَا).

---

<sup>40</sup> Shinqithy Dj Jamaluddin dan H.M. Mochtar Zoerni, *Ringkasan Shahih Muslim* (Bandung: Mizan, 2002) hlm. 125

<sup>41</sup> Abdul Fattah dan Abu Ghuddah, *Metode Pendidikan dan Pengajaran Rasulullah* (Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2009) hlm. 131-132



“Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi.” (HR. Imam Bukhori).

Hadits diatas menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang mana memiliki cita-cita dan harapan, dengan visualisasi yang digambar oleh Nabi, bahwasanya setiap manusia memiliki angan-angan yang ingin digapai, namun dilain sisi terdapat musibah daan ajal yang selalu mengelilingi kita dan tidak tahu kapan kepastian ajal itu akan datang<sup>42</sup>. Melalui media gambar tersebut, Secara tidak langsung Nabi SAW, memberikan nasehat pada mereka untuk tidak sekedar membayangkan saja (tanpa realisasi), dan mengajarkan pada mereka untuk mempersiapkan diri menghadapi kematian. Hadits ini menunjukan kepada kita betapa Rasulullah SAW seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu

---

<sup>42</sup> ibid

informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa.

Dari beberapa hadits diatas dapat disimpulkan bahwasanya Nabi Muhammad SAW juga memanfaatkan media sebagai bantuan untuk menyampaikan dakwahnya. Sama halnya dengan pengembangan media Quizizz yang dilakukan oleh peneliti, yang mana media Quizizz diharapkan dapat memperjelas penyajian pesan yang ingin disampaikan sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

Selain itu media Quizizz dikembangkan melalui lima prosedur pengembangan menganut model pengembangan ADDIE, berikut adalah paparan beberapa analisis pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz:

### **1. Analisis Desain Media**

Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media game edukatif menggunakan platform Quizizz.com. Media Quizizz ini merupakan produk pengembangan yang bertujuan untuk menunjang pembelajaran serta meningkatkan interaksi siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan.

Media pembelajaran Quizizz didesain oleh peneliti semenarik mungkin serta menyenangkan agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Adapun

beberapa kemenarikan serta keunggulan pada media pembelajaran Quizizz adalah sebagai berikut:

- a. Media Quizizz sangat mudah dioperasikan, yang mana siswa tidak perlu *mendownload* ataupun *menginstall* media tersebut. Melaikan siswa hanya perlu mengakses link yang diberikan oleh guru, selain itu siswa tidak perlu membuat akun terlebih dahulu melainkan hanya perlu menginput nama saja, dan media sudah dapat dioperasikan.
- b. Media Quizizz dapat dioperasikan dimana saja dan kapan saja, pada era sekarang pembelajaran tidak hanya dilakukan secara tatap muka didalam kelas melainkan pembelajaran juga bisa dilakukan secara jarak jauh atau pembelajaran daring. Sehingga media Quizizz salah satu media yang cocok sekali digunakan di era sekarang, yang mana media Quizizz bisa diterapkan dimana saja, mekipun pembelajaran itu secara tatap muka maupun secara daring.
- c. Media Quizizz memiliki tampilan yang menarik, yang mana media Quizizz didesain dengan perpaduan warna yang cerah serta dilengkapi dengan berbagai gambar. Pemilihan warna yang cerah tersebut bertujuan meningkatkan semangat belajar siswa dalam memahami materi, hal tersebut juga dijelaskan oleh Sawi & Rina, bahwa saat melaksanakan tugas kognitif,

- warna adalah salah satu komponen yang dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan individu siswa<sup>43</sup>
- d. Media Quizizz salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat menimbulkan interaksi serta partisipasi siswa saat pembelajaran, yang mana bukan hanya melihat dan mendengar saja, tetapi juga melibatkan respon pengguna secara aktif<sup>44</sup>. Dalam media Quizizz bukan hanya berisikan materi namun peneliti menambahkan kuis berbentuk game yang mana siswa diharuskan untuk menjawabnya secara mandiri, sehingga siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan media tersebut, selain itu dalam Quizizz siswa dapat mengetahui skor yang didapat serta peringkat pencapaiannya, sehingga dapat menumbuhkan semangat siswa untuk menjadi peringkat teratas.
- e. Selain itu, bukan hanya siswa saja yang mendapatkan kemudahan, guru juga merasakan kemudahan dalam menggunakan media Quizizz, yang mana media pembelajaran Quizizz pembuatannya sangat mudah serta terdapat banyak fitur yang bisa dimanfaatkan untuk penunjang pembelajaran serta proses evaluasi seperti ulangan harian, UAS, PR dan kegiatan evaluasi lainnya. Dengan Quizizz guru dapat membuat materi serta soal evaluasi sesuai dengan materi siswa, dan dengan Quizizz nilai yang diperoleh oleh siswa secara otomatis

---

<sup>43</sup> Sawi & Rina O, *Pengaruh Warna Terhadap Shot Term Memory Pada Siswa Kelas VIII SMPN Palembang. PSIKIS Jurnal Psikologi Islami Vol.3 No.1 Juni 2017. Hlm 40.*

<sup>44</sup> A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2002), hal. 36

akan masuk keakun guru, sehingga sangat memudahkan dalam proses koreksi dan pemberian nilai.

## **2. Analisis Validasi Ahli Media**

Kegiatan validasi bersama ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan yang difokuskan kemasalah desain tampilan, penyajian serta performa dari media tersebut. Proses validasi ahli media ini menggunakan bantuan instrument validasi yang berbentuk angket yang berisikan beberapa pernyataan dengan lima skala penilaian. Lembar validasi ahli media tersebut memiliki 4 aspek penilaian diantaranya yaitu, Penilaian aspek kebahasaan, Aspek Penyajian, Aspek Media terhadap strategi pembelajaran, serta aspek tampilan menyeluruh. Dari 4 aspek tersebut dijabarkan menjadi 16 indikator.

Adapun hasil dari validasi ahli media, media Quizizz memperoleh skor 91%. Skor tersebut apabila dikategorikan dalam tabel kriteria kevalidan, maka skor tersebut masuk kedalam kategori yang sangat valid. Selain memperoleh skor 91% peneliti juga mendapatkan saran dari ahli media yang dipertimbangkan sebagai bahan revisi produk, beberapa sarannya adalah sebagai berikut:

- Koreksi kembali cara penulisan materi, karena dalam media masih terdapat beberapa kata yang salah tulis.

- Alangkah lebih baik jika *backsound* menggunakan suara-suara hewan atau alam, tujuannya agar lebih *sinkron* antara materi dengan media yang dikembangkan.
- Gambar atau animasi yang tidak sesuai dengan materi lebih baik diganti atau dihilangkan saja.
- Tambahkan identitas pengembang pada media tersebut, agar kedepan media tidak mudah untuk di plagiasi.
- Selebihnya media ini sudah layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran

Semua saran dari ahli media diatas dijadikan peneliti sebagai dasar revisi produk, namun terdapat satu saran yang tidak dapat direalisasikan pada media, yang mana backsound media tidak dapat dirubah sesuai dengan saran ahli media. Namun hal tersebut dimaklumi oleh ahli media dikarenakan memang backson dari media Quiziz sudah *default* atau tidak bisa dirubah, selain itu backsound tersebut juga dirasa tidak bakal mengganggu dalam proses pembelajaran.

Dari perolehan skor yang didapat dari hasil validasi dapat disimpulkan bahwa media sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Ditambah lagi revisi yang dilakukan peneliti menjadikan media lebih baik dari sebelumnya.

### **3. Analisis Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan hasil validasi bersama ahli materi, yang mana Bapak Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku validatornya. Materi dalam media Quizizz dinilai berdasarkan 10 indikator penilaian, mulai dari keakuratan materinya, cakupan

materinya, keruntutan materi, pemilihan gambar dan animasi yang sesuai serta soal evaluasi bersama dengan durasinya.

Dari kegiatan validasi materi ini, media Quiziz memperoleh skor 94%. Serta tidak banyak kritik yang didapatkan hanya saja Bapak Ahmad Abtokhi, M.Pd mengatakan adanya beberapa huruf yang perlu lebih diperbesar sedikit selebihnya media sudah baik.

Sehingga kesimpulan yang didapat dalam proses validasi materi ini adalah, media dikategorikan sangat valid dilihat dari perolehan skor 94%, serta media tidak memerlukan revisi penuh, hanya saja ada sedikit huruf yang perlu diperbesar lagi. Setelah melakukan revisi media sesuai dengan saran validator, media sudah diperbolehkan untuk diuji cobakan kepada siswa.

#### **4. Analisis Validasi Ahli Pembelajaran**

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran, media pembelajaran Quizizz memperoleh skor 93%. Yang mana skor yang diperoleh tersebut masuk kedalam kategori sangat valid. Dari validator pembelajaran juga memberikan sedikit saran yaitu mengganti beberapa kata yang mungkin akan sulit dipahami oleh siswa, kemudian saran tersebut dijadikan peneliti sebagai bahan revisi media.

Selain itu validator ahli pembelajaran juga memberikan komentar bahwa media pembelajaran Quizizz sudah baik serta menarik. Selain itu validator pembelajaran yaitu Pak Nur Salam, S.Pd yang juga selaku guru kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan berharap bahwa dengan adanya media pembelajaran

Quizizz, dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa, yang mana memang selama masa pandemi ini Pak Nur Salam belum menggunakan media sama sekali dalam proses pembelajaran melainkan pembelajaran hanya menggunakan whatsapp grup saja. Selain itu Pak Nur Salam berharap media pembelajaran dapat diterapkan dengan baik dan memberikan dampak yang baik pada siswa.

## 5. Analisis Kemenarikan Produk

Selain media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, menurut Azhar Arsyad media pembelajaran juga harus dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa hingga dapat menimbulkan motivasi belajar, serta interaksi yang lebih antara siswa dan lingkungannya.<sup>45</sup> Untuk itu media pembelajaran juga harus didesain semenarik mungkin agar mendapat perhatian siswa serta meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat kemenarikan media Quizizz peneliti sudah memberikan angket pada siswa, yang mana mereka diminta untuk menilai media Quizizz yang pernah mereka coba.

Angket respon siswa terhadap kemenarikan media memiliki 10 indikator penilaian, Adapun perolehan skor setiap indikatornya adalah sebagai berikut:

- a. Pernyataan “Game Quizizz memiliki tampilan yang menarik “memperoleh skor 96%. Dari skor yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media Quizizz memiliki tampilan yang menarik. Ini dikarenakan media Quizizz didesain

---

<sup>45</sup> A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2002), hal. 41



menggunakan warna yang cerah serta bukan hanya berisikan materi saja tapi dilengkapi dengan gambar serta kuis-kuis berbentuk game.

- b. Pernyataan “Game Quizizz dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan menarik minat belajar” memperoleh skor 92%. Dari skor tersebut memberikan kesimpulan bahwa dengan menggunakan media Quizizz dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta minat belajar siswa.
- c. Pernyataan “Soal-soal pada Game Quizizz sesuai dengan materi yang dipelajari” memperoleh skor 91%. Nilai 92% yang didapatkan mempresentasikan bahwa memang soal-soal yang ada pada media Quizizz sesuai dengan materi yang dipelajari. Ini juga dikarenakan soal-soal pada media sudah divalidasi serta dinilai oleh ahli pembelajaran dan ahli materi.
- d. Pernyataan “Game Quizizz penggunaannya mudah” memperoleh skor 91%. Salah satu kriteria pemilihan media menurut Azhar Arsyad adalah bersifat praktis, luwes dan mudah digunakan<sup>46</sup>. Adapun media Quizizz berdasarkan skor yang diperoleh yaitu 91% maka dapat disimpulkan bahwa media Quizizz penggunaannya mudah. Dikarenakan media Quizizz sangat mudah mengaksesnya, hanya dengan mengakses link yang diberikan guru kemudian mencantumkan nama siswa, media Quizizz sudah dapat digunakan di ponsel atau laptop masing-masing siswa. Dalam penerapannya pun pada saat

---

<sup>46</sup> A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2002), hal. 8

pembelajarannya tidak ada siswa yang mengeluhkan tentang cara penggunaannya ataupun mengalami kesusahan.

- e. Pernyataan “Bahasa yang digunakan pada Game Quizizz mudah dipahami” memperoleh skor 93%. Pemilihan bahasa juga diperhatikan dalam mengembangkan media, dimana bahasa juga dapat mempengaruhi pemahaman siswa. Dari skor yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa Bahasa yang digunakan pada Game Quizizz mudah dipahami
- f. Pernyataan “Game Quizizz dapat membantu memahami materi “memperoleh skor 92%. Manfaat utama dari suatu media adalah untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar<sup>47</sup>. Dan dari indikator ke enam ini media Quizizz memperoleh skor 92%. Sehingga respon dari siswa kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan sebagian besar setuju dengan pernyataan bahwa Game Quizizz dapat membantu memahami materi.
- g. Pernyataan “Game Quizizz membantu dalam belajar secara mandiri” memperoleh skor 92%. Media Quizizz adalah media yang dapat digunakan dimanapun, bukan hanya bisa digunakan dalam proses pembelajaran secara tatap muka, namun juga dapat digunakan pada saat pembelajaran secara daring di rumah, ataupun digunakan untuk sumber belajar secara mandiri. Dari

---

<sup>47</sup> Ibid. hlm 29

sini bisa dilihat bahwa media Quizizz dapat membantu siswa dalam belajar secara mandiri.

- h. Pernyataan “Game Quizizz tidak mengalami kesalahantiba-tiba saat dijalankan” memperoleh skor 90%. Dalam proses penerepan media Quizizz secara online, guru sudah memebrikan petunjuk penggunaan secara baik, sehingga siswa tidak ada yang mengeluhkan tentang terjadinya eror ditengah pembelajaran.
- i. Pernyataan “Game Quizizz menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan” memperoleh skor 96%. Dalam media Quizizz selain terdapat materi, serta soal evaluasi, didalamnya terdapat gambar, kuis, dan siswa dapat mengetagui peringkat mereka dalam menjalankan media, sehingga siswa semangat untuk bertaruh untuk menjadi peringkat pertama sehingga menciptakan kesan yang menyenangkan bagi siswa. Dari hasil respon siswa juga sebagian besar setuju bahwa media Game Quizizz menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga skor akhir yang diperoleh adalah 96%.
- j. Pernyataan “Game Quizizz dapat menurunkan tingkat kebosanan” memperoleh skor 94%. Tampilan yang menarik, pemilihan warna yang cerah, serta tidak hanya berisikan teks bacaan namun juga dilengkapi gambar ilustrasi, menjadikan siswa betah dalam proses pembelajaran. Skor 94% yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa media Game Quizizz dapat menurunkan tingkat kebosanan.

Berdasarkan penilaian siswa MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan melalui angket dengan 10 indikator tersebut, skor kemenarikan media yang didapatkan adalah 93%. Nilai tersebut apabila dikategorikan dalam tabel kriteria kemenarikan media, skor 93% masuk dalam kategori sangat menarik. Pernyataan tersebut didukung oleh respon positif yang diberikan oleh siswa kelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan.

## **6. Analisis Keefektifan Media.**

Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada sehingga memiliki nilai efektifitas yang lebih tinggi<sup>48</sup>. Begitupun dengan pengembangan media Quizizz, yang mana media Quizizz dikembangkan untuk memiliki tingkat keefektifan yang lebih serta memiliki dampak yang positif bagi penggunanya. Dikarenakan media pembelajaran Quizizz diterapkan sebagai penunjang pembelajaran tematik di kelas IV MI-AL Islah Sidowayah Pasuruan, maka media dapat dikatakan berhasil serta efektif apabila media yang dikembangkan dapat memberikan pengaruh atau perubahan yang positif bagi siswa.

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media, peneliti melakukan uji coba pada siswa terhadap media tersebut. Namun sebelum tahap uji coba, peneliti

---

<sup>48</sup>Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung; Alfabeta, ev) hlm.297

melakukan test tulis (*pre-test*) pada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa. kemudian media Quizizz diuji cobakan secara langsung dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan uji coba, peneliti mengadakan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media Quizizz. Setelah diperoleh nilai *pre-test* dan *post-test* peneliti menganalisisnya dan diperoleh hasil rata-rata nilai *pre-test* siswa yaitu 65 dan nilai rata-rata *post-test* siswa adalah 87, dari sini dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Quizizz.

Untuk lebih akuratnya, peneliti melakukan uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui apakah memang terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Quizizz. Adapun hasil yang didapatkan adalah  $T_{hitung} = 21,28$  sedangkan  $T_{tabel} = 1,67$  data tersebut menunjukkan bahwa  $21,28 > 1,67$  sehingga dapat ditarik kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz pada pembelajaran tematik.

#### **D. Revisi Produk**

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran serta arahan dari ahli media, ahli materi serta ahli pembelajaran pada tahap validasi. Namun tidak semua saran dan komentar direalisasikan dalam produk karena terdapat beberapa pertimbangan dan

keterbatasan media. Adapun rangkuman dari hasil revisi media adalah sebagai berikut:

1. Mengganti atau menghilangkan Gambar atau animasi yang tidak sesuai dan yang tidak perlu

Berdasarkan saran dan arahan dari validator bahwasanya gambar dan animasi pada media harus benar-benar diperhatikan dikarenakan gambar pada media bermanfaat untuk penunjang pemahaman siswa dan jangan sampai malah mengganggu atau tidak sesuai dengan materi. Pemilihan gambar juga harus diperhatikan seperti pemilihan gambar manusia yang harus berpakaian islami atau menutup aurat, memilih gambar sesuai tema, dan menghilangkannya apabila tidak perlu atau yang malah mengganggu. Beberapa gambar yang telah direvisi adalah sebagai berikut:

2. Penambahan Profil Pengembang

Pak Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku validator media, memberikan saran agar ditambahkan profil pengembang, agar media yang dikembangkan juga memiliki identitas serta media tidak dijiplak dengan seenaknya oleh pihak lain

3. Perbesar huruf dalam materi

Menurut Validator Ahli Materi ada beberapa halaman pada media yang hurufnya perlu diperbesar sedikit agar siswa lebih jelas dalam membaca materi yang ada pada media. Adapun hasil revisi dirangkum dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Hasil revisi media

Sebelum revisi	komentar	Sesudah revisi
	Lebih baik menggunakan gambar yang menutup aurat, dan terdapat sedikit penulisan yang salah	
	Lebih baik menggunakan ilustrasi yang sama dengan tema materi, seperti maskot hewan	
	Hilangkan saja gambar yang memang tidak diperlukan	
Tidak ada profil pengembang	Tambahkan profil pengembang	
	Perbesar ukuran huruf	

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil paparan data, hasil penelitian dan proses pengembangan, analisis data serta pembahasan terkait dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz di MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan. Berikut merupakan kesimpulan yang dapat diambil:

1. Media pembelajaran interaktif Quizizz dikembangkan dengan menggunakan 5 tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Adapun 5 tahapan tersebut adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Kevalidan dan kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif berbasis game Quizizz

Berdasarkan hasil validasi dengan beberapa tim ahli, kevalidan media Quizizz menurut penilaian ahli media yaitu Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd, skor yang diperoleh adalah 91%. Sedangkan hasil penilaian ahli materi yaitu Bapak Ahmad Abtokhi, M.Pd, Media Quizizz memperoleh skor akhir yaitu 94%, dan menurut Ahli pembelajaran yaitu Bapak Nur Salam, S.Pd, skor yang didapatkan yaitu 93%. Dari perolehan skor tersebut apabila dilihat dari tabel kriteria kevalidan maka media Quizizz masuk kedalam kategori sangat valid.



Sedangkan dari hasil analisis angket respon siswa terhadap kemenarikan media, presentase yang diperoleh yaitu 93% , sehingga dapat disimpulkan bahwa media Quizizz memiliki tampilan yang sangat menarik.

### 3. Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz pada pembelajaran Tematik

Berdasarkan analisis dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa, dapat disimpulkan bahwasanya terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa yang mana nilai rata-rata *pre-test* siswa yaitu 65, sedangkan terjadi peningkatan nilai rata-rata *post-test* siswa yaitu 87. Sedangankan keefektifan media Quizizz berdasarkan hasil uji-t diperoleh hasil Thitung (21,28) > Ttabel (1,67), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan kesimpulannya adalah terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz pada pembelajaran tematik.

## B. Saran

Media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Quizizz dikembangkan dengan harapan mampu menunjang proses pembelajaran tematik di MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan. Setelah melalui proses pengembangan media, validasi media serta diujicobakan kepada MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan. Peneliti memperoleh hasil serta respon dari para tim ahli, guru, serta siswa. Sehingga peneliti dapat memaparkan beberapa saran yang mana dapat menjadikan media berkembang menjadi lebih baik lagi kedepannya serta dapat dijadikan

pertimbangan untuk pengembang media selanjutnya. Beberapa sarannya adalah sebagai berikut:

#### 1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Media game Quizizz sebaiknya dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran daring maupun luring, dikarenakan media game Quizizz dapat diterapkan dimana saja dan kapan saja.
- b. Media game Quizizz disarankan untuk digunakan dalam proses evaluasi, seperti ulangan harian, UTS, serta proses evaluasi lainnya, yang mana Quizizz terdapat banyak fitur serta terdapat banyak pilihan bentuk soal yang dapat disesuaikan sesuai materi siswa.
- c. Sebaiknya media game Quizizz dapat dijadikan sebagai variasi dalam proses pembelajaran, dengan tampilan dan warna yang menarik dapat menjadikan siswa lebih antusias serta lebih interaktif dalam proses pembelajaran.

#### 2. Saran untuk pengembang selanjutnya

- a. Desain original dari platform Quizizz masih sangat sederhana, sehingga disarankan bagi pengembang selanjutnya untuk membuat desain media dengan bantuan software lainnya seperti coreldraw, Adobe Photoshop, Adobe illustrator dll, agar tampilan media lebih menarik dan memiliki warna yang lebih variatif.

- b. Bagi pengembang selanjutnya sebaiknya bisa berlangganan akun Quizizz premium, agar semua fitur-fitur dalam Quizizz dapat digunakan secara maksimal dan menjadikan media lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Materi pada media ini sebatas pada materi siklus hidup makhluk hidup, sehingga untuk pengembang selanjutnya bisa dikembangkan serta memperluas sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media pengeajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada Aksara.
- Asnasir, Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press.
- Ayuningtyas Ria. 2019. *Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Adobe Flash Dalam Pembelajaran PPKN*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Brance Robert Maribe. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Danielle Cadieux, Boulden Dkk. 2017 *Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report*. Journal Inquiry in Education. Vol. 9, Issue 1.
- Darsikin, Arda, Sahrul Saehana. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII*, Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Tadulako.
- Djjamaluddin, Shinqithy, dan H.M. Mochtar Zoerni, *Ringkasan Shahih Muslim*, Bandung: Mizan, 2002.
- Faisal dan Lova Stelly Martha. 2018. *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Medan: CV Harapan Cerdas.

- Fattah Abu Ghuddah, Abdul, 40 *Metode Pendidikan dan Pengajaran Rasulullah*, Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2009.
- Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Permendikbud nomer 22. 2016. *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menenga*.
- Purba, L. S. L. 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui PemanfaatanEvaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. JDP. 12.
- Rianingtias Okta. 2020. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA*. Skripsi.Raden Intan Lampung.
- Sawi, Rina O. 2017. *Pengaruh Warna Terhadap Shot Term Memory Pada Siswa Kelas VIII SMPN 37 Palembang*. PSIKIS\_Jurnal Psikologi Islami Vol.3 No.1 Juni.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)*. Bandung; Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung; Alfabeta.
- Statistik Telekomunikasi Indonesia 2018*. 2018. Jakarta: Badan Statistik Indonesia.

Tertoni Feri. 2018. *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: UMSIDA Press.

Ulfa Ellistya Hayati. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Wijayanti Sularmi. *Sains Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV*. Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.

## **LAMPIRAN**

## Lampiran 1: Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 854/Un.03.1/TL.00.1/01/2021 16 Maret 2021  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan  
di  
Jl. Raya Pandaan - Bangil No.256, Kolursari, Kec. Bangil, Pasuruan

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Ahmad Agung Firmansyah  
NIM : 17140030  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah - S1  
Semester - Tahun : Genap - 2020/2021  
Akademik  
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan**  
Lama Penelitian : **Maret 2021** sampai dengan **Mei 2021**

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Dekan,

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003



Lampiran 2: Lembar Observasi pra penelitian

**LEMBAR OBSERVASI**

Instansi : MI Al-Islah, Sutowayah, Pasuruan

Kelas : IV

Nama guru : Bpt. Nur Salam, S.Pd

Observer : Ahmad Agung Firmansyah & Rima Nabli Karima

Waktu pelaksanaan : 26 Oktober 2020

NO.	ASPEK YANG DITELAAH	DESKRIPSI
1	Kondisi ruang kelas yang memadai untuk kegiatan belajar mengajar.	Kondisi ruang kelas rapi dan bersih, penataan tempat duduk juga rapi
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	guru sebelum melakukan kegiatan ini, guru menyampaikan materi yg akan disampaikan dan tujuannya
3	Guru memotivasi siswa, menarik perhatian agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik	kurangnya pemberian motivasi kepada siswa
4	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan teknik-teknik tertentu sehingga jelas dan mudah dipahami siswa	guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab di akhir pembelajaran, serta pemberian tugas
5	Kegiatan belajar mengajar dibantu dengan media atau sumber belajar	media yang digunakan yaitu buku guru dan buku siswa Tematik
6	Kemudahan (bahan ajar ditata sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik).	mudah, dikarenakan hanya menggunakan buku, namun memberikan dampak busan pada siswa
7	Media pembelajaran di dalam pelaksanaan pembelajaran digunakan secara efektif dan efisien.	Belum, tidak adanya pemanfaatan media berbasis teknologi, media yg digunakan kurang bervariasi
8	Siswa aktif bertanya serta menyampaikan pendapat	hanya 2 siswa yang berani bertanya, dan yg lain kurang aktif
9	Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan materi	memperhatikan guru di awal pembelajaran, tapi setelah itu ada yg gaduh sendiri
10	Guru menutup pembelajaran dengan baik	adanya kegiatan menyimpulkan materi yg di pelajari

### Lampiran 3: Transkrip wawancara

#### Transkrip Hasil Wawancara

##### Tujuan Wawancara

Mengetahui proses pembelajaran dikelas IV MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan

##### Waktu wawancara

Hari dan tanggal : Kamis, 2 November 2020

Waktu : 09: 30 WIB

Tempat : MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan

Narasumber : Bapak Nur Salam, S.Pd

Jabatan : Wali Kelas IV

Pewawancara : Ahmad Agung Firmansyah

Peneliti	Jadi bapak Nur Salam ini benar selaku guru kelas, kelas 4?
Narasumber	Iya benar saya guru kelas atau wali kelas dari kelas 4,namun saya juga dibantu oleh beberapa guru lainnya. Pada matkul Matematika, Bahasa Inggris, Bahasa Arap, SKI, dan Olahraga bukan saya yang ngajar tapi ada gurunya sendiri. Untuk pelajaran selebihnya saya yang mengajar
Peneliti	Untuk jumlah siswa di kelas 4 berapa pak?
Narasumber	Ada 31 siswa
Peneliti	Dan untuk karakter siswanya sendiri bagaimana pak?
Narasumber	Nah untuk karakteristik siswanya sendiri sangat beragam, dan dari keseluruhan siswa saya menyimpulkan ada tiga kategori siswa, yaitu siswa dengan kemampuan pemahaman tinggi, sedang dan rendah. Namun rata-rata anak-anak memiliki kemampuan yang sedang dalam memahami materi.
Peneliti	Apakah bapak mempunyai metode atau strategi khusus dalam pembelajaran?
Narasumber	Kalau untuk pembelajaran tatap muka saya kebanyakan menggunakan metode ceramah karena anak-anak sulit untuk memahami materi sendiri serta perlu banyak Pemantauan, namun biasanya saya juga menggunakan metode diskusi.
Peneliti	Media yang apa yang bapak biasanya gunakan dalam pembelajaran?
Narasumber	Untuk media saya mungkin menggunakan video atau sebuah gambar dari buku.
Peneliti	Bagaimana pendapat bapak tentang pembelajaran di era pandemi?
Narasumber	Pembelajaran di era pandemi ini membuat guru dan murid tidak lagi leluasa dalam melakukan pembelajaran atau kegiatan, pembelajaran semua beralih menjadi pembelajaran jarak jauh sehingga saya sebagai guru serta siswa harus melakukan adaptasi
Peneliti	Bagaimana proses pembelajaran pada era pandemi pada MI AL-Islah Sidowayah khususnya kelas 4
Narasumber	Untuk proses pembelajaran di era pandemi ini di MI AL-Islah menerapkan pembelajaran daring sesuai dengan arahan dari pemerintah, namun mulai bulan oktober di sini juga menerapkan pembelajaran offline atau tatap muka dengan sistem gilir, dimana anak-anak tidak setiap hari ke sekolah namun di gilir tiap harinya per kelas, namun harus sesuai protokol kesehatan, yang mana diharuskan memakai masker, menjaga jarak serta mencuci tangan. Untuk pembelajaran daring khususnya

	kelas 4 untuk media komunikasinya yaitu menggunakan whatsapp grup yang mana proses pembelajarannya dilakukan disitu juga.
Peneliti	Apa hambatan yang di alami saat pembelajaran daring?
Narasumber	Untuk hambatannya sendiri, guru tidak bisa mengontrol secara langsung proses belajarnya siswa, banyak kegiatan yang harus dirubah sistem dan teknisnya, terkadang materi tidak tersampaikan dengan baik ke siswa karena dibatasi oleh jarak tersebut.
Peneliti	Media apa yang bapak gunakan saat pembelajaran daring?
Narasumber	Untuk pembelajaran daring ini saya masih menggunakan media whatsapp saja, soalnya menurut saya paling hemat untuk biaya data internetnya.
Peneliti	Pernah memanfaatkan media pembelajaran online seperti zoom, meet dll,?
Narasumber	Pernah saya lakukan namun dari siswa maupun wali murid banyak yang mengeluhkan tentang banyaknya data internet yang digunakan jadi saya sekarang hanya menggunakan whatsapp grup saja.
Peneliti	Sedangkan untuk materinya sampai tema berapa pak sekarang?
Narasumber	Untuk di kelas 4 semester dua sampai, kita sudah tidak lagi menggunakan tema melainkan pembelajaran sudah dipisahkan permata pelajaran, namun isi dari materi tetap sesuai dengan yang ada di buku tematik,
Peneliti	Bagaimana proses evaluasi pembelajara saat pembelajaran daring?
Narasumber	Untuk evaluasi saya lakukan beberapa kali dalam seminggu dengan memberikan soal atau tugas melalui whatsapp grup, kemudian anak-anak mengirimkan melalui pesan pribadi kepada saya, namun saya juga sudah sosialisasikan dengan wali murid siswa bahwa akumulasi nilai di ambil dari 55% daring dan 65% luring atau tatap muka.

Lampiran 4: Surat Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS  
ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Malang, Jawa Timur  
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: [fitk@uinmalang.ac.id](mailto:fitk@uinmalang.ac.id)

Nomor : 969/Un. 03.1/TL.001/01/2021 12 April 2021  
Lampiran : -  
Perihal : Validasi Instrumen

Kepada  
Yth. Bapak/Ibu Wiku Aji Sugiri, M.Pd.  
di tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa

berikut: Nama : Ahmad Agung Firmansyah  
NIM : 17140030  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah – S1  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif  
Menggunakan Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV  
MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan  
Dosen Pembimbing : Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd.

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bid

Dr. Muhammad Walid,  
M.A

Lampiran 5: Surat Validator Ahli Materi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS  
ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Gajayana 50, Malang, Jawa Timur  
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: [fitk@uinmalang.ac.id](mailto:fitk@uinmalang.ac.id)

Nomor : 969/Un. 03.1/TL.001/01/2021  
Lampiran : -  
Perihal : Validasi Instrumen

12 April 2021

Kepada  
Yth. Bapak/Ibu Ahmad Abtokhi, M.Pd.  
di tempat

***Assalamualaikum Wr. Wb.***

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa

berikut: Nama : Ahmad Agung Firmansyah  
NIM : 17140030  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah – S1  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif  
Menggunakan Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV  
MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan  
Dosen Pembimbing : Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd.

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb.***



a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bid

Dr. Muhammad Walid,  
M.A

Lampiran 6: Hasil Validasi Ahli Media

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA**

Nama : Wiku Aji Sugiri, M.Pd

Jabatan : Dosen PGMI

Instansi : FITK, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

**Petunjuk Pengisian :**

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**Pedoman Penilaian :**

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan Arikunto (2002) yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut :

Sangat baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Buruk = 2

Sangat buruk = 1

### LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI

#### A. Penilaian Kelayakan Aspek Kebahasaan

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan.	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas.	√				
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa.	√				
3.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi.	√				
4.	Kesantunan dalam penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan.	√				

#### B. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Keruntutan penyajian materi.	Penyajian materi dilakukan secara runtut/sistematis.	√				
2.	Media dapat melibatkan interaksi siswa	Penyajian media mendukung siswa untuk berinteraksi dalam pembelajaran.		√			

#### C. Penilaian Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kemudahan penggunaan.	Media ini mudah untuk digunakan dalam pembelajaran baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas.	√				



2.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa.	Media mendukung siswa untuk belajar dengan mandiri.		√			
3.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi.	Media menambah motivasi siswa untuk belajar		√			
4.	Kemampuan media menambah pengetahuan.	Media meningkatkan pengetahuan siswa.	√				

**D. Penilaian Kelayakan Tampilan Menyeluruh**

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kemenarikan tampilan awal media.	Desain gambar pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat pembaca.	√				
2.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan media menjadi lebih menarik.		√			
3.	Kemudahan untuk membaca teks/tulisan.	Teks/tulisan mudah dibaca.		√			
4.	Pemilihan warna.	Warna yang dipilih dan perpaduannya telah sesuai dan menarik.		√			
5.	Kesesuaian gambar dan materi.	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, dan materi.		√			
6.	Operasional.	Mudah dioperasikan	√				



Kritik dan Saran :

1. Koreksi kembali cara penulisan materi, karena dalam media masih terdapat beberapa kata yang salah tulis.
2. Alangkah lebih baik jika *backsound* menggunakan suara-suara hewan atau alam, tujuannya agar lebih *sinkron* antara materi dengan media yang dikembangkan.
3. Gambar atau animasi yang tidak sesuai dengan materi lebih baik diganti atau dihilangkan saja.
4. Tambahkan identitas pengembang pada media tersebut, agar kedepan media tidak mudah untuk di plagiasi.
5. Selebihnya media ini sudah layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.

Malang, 22 April 2021

Validator media



Wiku Aji Sugiri, M.Pd

## Lampiran 7: Hasil Validasi Ahli Materi

### ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI

Nama : Ahmad Abtokhi, M.Pd  
 Jabatan : Dosen PGMI  
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

#### A. Pentunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berikan tanda check (✓) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari pilihan angka anda adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

#### B. Pertanyaan Pertanyaan Angket

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi media dengan KI, KD, dan indikator,					✓
2	Keakuratan konsep materi					✓
3	Keruntutan penyajian materi.				✓	

4	Ketepatan cakupan materi					✓	
5	Kesesuaian contoh didalam materi					✓	
6	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi						✓
7	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.						✓
8	Kesantunan dalam penggunaan bahasa.						✓
9	Media dapat melibatkan interaksi siswa					✓	
10	Media mendukung siswa untuk belajar dengan mandiri.						✓
11	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban						✓
12	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa						✓
13	Penyajian soal di sertakan pembenaran jawaban						✓
14	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal						✓

### C. Lember Kritik Dan Saran

*Dapat digunakan dan teg. peneliti*

*[Signature]*

Malang, 20 April 2021

*[Signature]*  
Ahmad Abtokhi, M.Pd

## Lampiran 8: Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

### ANGKET PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN

Nama : Nur Salam, S.Pd  
 Jabatan : Wali kelas IV  
 Instansi : MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan

#### A. Pentunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berikan tanda *check* ( ✓ ) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari pilihan angka anda adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

#### B. Pertanyaan Pertanyaan Angket

NO.	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1	Media memenuhi standar kriteria media pembelajaran					✓
2	Penggunaan media memiliki fungsi praktis					✓
3	Desain media baik					✓
4	Media mudah digunakan					✓

5	Media tidak mengalami <i>error</i> saat digunakan				✓	
6	Media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa					✓
7	Interaktifitas siswa dengan media baik					✓
8	Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun				✓	
9	Media memiliki sifat yang Menyenangkan					✓
10	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi				✓	
11	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
12	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa				✓	

### C. Lember Kritik Dan Saran


- Ada Beberapa Kata-kata istilah yang mungkin masih asing bagi siswa
- Selebihnya media sudah bagus, menarik, semoga bisa memberikan hal baru serta dampak yang baik bagi siswa.

Pasuruan, 26 April 2021

*Nur Salam*

Nur Salam, S.Pd

## Lampiran 9: Hasil Belajar Siswa Saat Menggunakan Media Quizizz

QUIZZIZZ		Cari		Hasil		Ke mode siswa	
Ahmad Firmansyah		Akun dasar		Tingkatkan ke Super		Buat	
Cari		Kuis		Hasil		Kelas	
Pengaturan		Lebih					
	Sania gheffira rahmawati	✓ 28	✗ 2	93% Ketepatan	26550 Skor	Email ke orang tua	
	IBRAHIM ARFAD	✓ 27	✗ 3	90% Ketepatan	25000 Skor	Email ke orang tua	
	Alfian***	✓ 26	✗ 4	87% Ketepatan	24310 Skor	Email ke orang tua	
	Tsuraya adha rizkiyah	✓ 25	✗ 5	83% Ketepatan	23080 Skor	Email ke orang tua	
	Zahra Malicha Fildzatus S	✓ 26	✗ 4	87% Ketepatan	22750 Skor	Email ke orang tua	
	Emilia Tsabita Tazkiah	✓ 24	✗ 6	80% Ketepatan	21910 Skor	Email ke orang tua	
	Ahmad Zainudin Al Fatih	✓ 24	✗ 6	80% Ketepatan	21270 Skor	Email ke orang tua	
	FATIMATUS AZZAHRA	✓ 26	✗ 4	87% Ketepatan	21230 Skor	Email ke orang tua	
	M.zidan Atthiril ardan	✓ 23	✗ 7	77% Ketepatan	19470 Skor	Email ke orang tua	
	Nabila wijayanti**	✓ 25	✗ 5	83% Ketepatan	18200 Skor	Email ke orang tua	
	Berlana n.p.r**	✓ 20	✗ 10	67% Ketepatan	17890 Skor	Email ke orang tua	
	Aisyatul Mardiyah	✓ 25	✗ 5	83% Ketepatan	17610 Skor	Email ke orang tua	
	MUHAMMAD HAFIYYAN...	✓ 19	✗ 11	63% Ketepatan	16910 Skor	Email ke orang tua	
	Nadia Silvia	✓ 25	✗ 5	83% Ketepatan	16820 Skor	Email ke orang tua	
	Asiva aulia zahra	✓ 23	✗ 7	77% Ketepatan	16660 Skor	Email ke orang tua	
	Shafinatuz Zahwa	✓ 26	✗ 4	87% Ketepatan	15920 Skor	Email ke orang tua	

#### Lampiran 10: Hasil Respon Siswa terhadap kemenarikan media Pembelajaran

[illegible]



Lampiran 11: Lembar Pre-test

SOAL PRE-TEST

NAMA : M Alfian hafis mubariq

NO ABSEN: 13

KELAS : 4

1. Setiap hewan pasti mengalami beberapa tahapan pertumbuhan dan perkembangan dalam kehidupannya. Mulai dari telur atau bayi hingga menjadi hewan dewasa dan mengalami proses perkembangan biakan kembali. Seluruh rangkaian peristiwa yang dialami oleh hewan tersebut dinamakan .... *Siklus hidup hewan*
2. Kucing dan kelinci memiliki siklus hidup yang sama, yang mana tidak mengalami perubahan bentuk tubuh melainkan hanya bertambah besar saja, sedangkan siklus hidup kupu-kupu saat mengalami perubahan bentuk tubuh mulai dari telur, larva, pupa dan imago, sehingga kupu-kupu digolongkan sebagai hewan yang .... *bermetamorfosis*
3. Setiap hewan yang mengalami metamorphosis akan mengalami perubahan bentuk pada siklus hidupnya, namun ada hewan yang dilahirkan sudah menyerupai induknya namun masih ada bagian bagian tubuh yang belum terbentuk dan ada pula hewan yang mengalami perubahan bentuk disetiap fasenya. Sehingga dari penjelasan tersebut metamorfosis dibagi menjadi dua yaitu... *sempurna dan tidak sempurna*
4. Nyamuk pada siklus hidupnya mengalami fase pupa. Pupa atau kepompong merupakan tahap berpuasa antara fase larva menuju dewasa. Fase pupa yang menjadikan nyamuk dikelompokkan pada hewan yang mengalami metamorfosis sempurna. Sebutkan tiga hewan yang mengalami metamorfosis sempurna... *kupu-kupu, katak, lalat*
- ☒ Kupu-kupu merupakan hewan yang memiliki sayap yang indah, kupu-kupu seringkali kita lihat hinggap dibunga untuk menghisap nektarnya. Adapun siklus hidup kupu-kupu dimulai dari fase telur, larva, pupa dan kupu-kupu dewasa. Namun dari tahapan metamorfosis kupu-kupu tersebut terdapat tahap/fase yang dapat merugikan petani karena memakan dedaunan, pada fase apakah itu... *pupa*
6. Pada musim hujan populasi nyamuk semakin banyak, dimana terdapat banyak genangan air yang dapat dijadikan nyamuk untuk berkembang biak, dalam genangan air tersebut pula nyamuk menjalankan siklus hidupnya, adapun runtutan tahapan siklus hidup nyamuk adalah... *telur - jentik - jentik - pupa - nyamuk*
- ☒ siklus hidup belalang diawali dengan telur, kemudian telur akan menetas menjadi belalang muda yang sudah menyerupai induknya namun masih belum memiliki sayap, setelah beberapa minggu sayap belalang tumbuh sempurna dan menjadi belalang dewasa, nama lain dari belalang muda adalah... *bayi belalang*
- ☒ Belalang dan kupu-kupu adalah hewan yang seringkali kita jumpai ditaman namun hewan tersebut mengalami siklus hidup yang berbeda, jelaskan perbedaan kedua siklus hewan tersebut... *Belalang makan rumput, kupu menghisap bunga*



9. Orang Utan, Cendrawasih, Bunga Raflesia, dan pohon Cendana adalah salah satu hewan dan tumbuhan yang terancam punah, penyebab kepunahan hewan dan tumbuhan tersebut dikarenakan adanya bencana alam serta karena ulah manusia, sebutkan perilaku manusia yang menyebabkan kepunahan hewan dan tumbuhan.... *Tebang Pohon, berburu hewan*

10. Setiap tahunnya jenis hewan semakin berkurang bahkan mengalami kepunahan. Sehingga perlu untuk dilestarikan, dikarenakan keberadaan hewan dan tumbuhan tidak dapat dipisahkan dan sangat penting bagi manusia. Adapun manfaat dari melestarikan hewan dan tumbuhan adalah..... *Lingkungan indah dan nyaman*

Lampiran 12: Lembar Post-test

SOAL POST-TEST

NAMA : Kharon Nisan

NO ABSEN : 11

KELAS : 4 (empat)

1. hewan pasti mengalami beberapa tahapan pertumbuhan dan perkembangan dalam kehidupannya. Mulai dari telur atau bayi hingga menjadi hewan dewasa dan mengalami proses perkembangbiakan kembali. Beberapa hewan juga mengalami perubahan bentuk dalam siklus hidupnya, peristiwa tersebut disebut...*metamorfosis*
2. Hewan mengalami tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda. Ada yang mengalami metamorfosis dan ada yang tidak, dilihat dari siklus hidup ayam, yang mana Anak ayam yang baru menetas memiliki bentuk kecil yang hampir mirip dengan induknya. Sejak lahir hingga dewasa tubuh ayam tidak berubah bentuknya hanya ukuran tubuhnya saja. Maka ayam digolongkan sebagai hewan yang *tidak bermetamorfosis*
3. Metamorfosis pada hewan dibagi menjadi 2, ada hewan yang dilahirkan sudah menyerupai induknya namun masih ada bagian bagian tubuh yang belum terbentuk contohnya belalang dan ada pula hewan yang mengalami perubahan bentuk tubuh disetiap fasenya seperti katak, maka dari itu katak digolongkan sebagai hewan yang mengalami metamorfosis....*sempurna*
4. Metamorfosis belalang diawali oleh fase telur, kemudian telur belalang menetas keluarlah anak belalang yang sudah menyerupai induknya, namun belalang muda belum memiliki sayap, namun setelah beberapa minggu sayap belalang akan tumbuh sempurna dan menjadi belalang dewasa, sebutkan tiga hewan yang mengalami metamorfosis yang sama seperti belalang...*jangkrik, kecoa, capung*
5. Dimas rajin untuk membersihkan bak mandinya, dikarenakan apabila bak mandi yang dibiarkan kotor bisa menjadi sarang nyamuk, apalagi salah satu nyamuk yang berbahaya adalah nyamuk Aedes Aegypti, yang mana bisa menyebabkan penyakit demam berdarah, Nyamuk Aedes Aegypti dalam siklus hidupnya yang berbahaya bagi manusia sewaktu pada tahap *dewasa*
6. Kupu-kupu dan nyamuk merupakan salah satu contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna, kupu-kupu dan nyamuk juga *sama-sama* mengalami tahap kepompong, nama lain dari tahap kepompong adalah...*pupa*
7. Katak merupakan salah satu hewan amfibi yang artinya bisa hidup di air juga bisa hidup di daratan, bahkan pada saat masih muda katak bernafas menggunakan insang, adapun runtutan siklus hidup katak adalah...*telur - kecebung - katak muda - katak dewasa*



~~X~~ Seperti serangga yang memiliki metamorfosis tidak sempurna lainnya, daur hidup jangkrik hanya terdiri dari 3 tahap yaitu telur, jangkrik muda dan jangkrik dewasa. Adapun nama lain dari fase dewasa disebut...*nimfa*

9. Setiap tahunnya jenis hewan semakin berkurang bahkan mengalami kepunahan. Padahal keberadaan hewan dan tumbuhan sangat penting bagi manusia. Untuk itu upaya untuk melestarikan hewan dan tumbuhan adalah.... *tidak menebang pohon sembarangan, Budidaya hewan dan tumbuhan*

10. Salah satu penyebab punahnya hewan dan tumbuhan adalah bencana alam, seperti gunung meletus, longsor, dll. Maka dari itu kita sebagai manusia harus selalu merawat dan melestarikannya, sebutkan alasan mengapa kita perlu untuk melestarikan hewan dan tumbuhan.... *agar lingkungan indah, hewan tidak punah*

Lampiran 13: Dokumentasi



Penyerahan surat izin penelitian kepada  
Kepala sekolah MI AL-Islah Sidowayah Pasuruan



Wawancara dengan wali kelas IV MI AL-Islah  
Sidowayah Pasuruan



Observasi situasi proses pembelajaran tematik dikelas



Kegiatan *pre-test*



Lampiran 14: Surat keterangan selesai penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL-ISHLAH SIDOWAYAH**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH AL - ISLAH SIDOWAYAH**

NSM : 111235140013 NPSN : 60716667  
STATUS : TERAKREDITASI A  
AKTE NOTARIS : Ny. WIDAJATI SOEDJOKO HARIADHI, SH  
NOMOR : 03 TANGGAL 02 DESEMBER 2011  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR : AHU - 1137.AH.01.04.Tahun 2012

Alamat : Jl. Raya Sidowayah No. 03 Desa Sidowayah Kec. Beji Kab. Pasuruan Kode Pos 67154 Email : ypalishlahsidowayah@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 030/B.1/MI/14.00.13/II/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **M. QOMARUDIN MALIK, S.Pd**  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Alamat Kantor : Jl. Raya Sidowayah No. 03

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : AHMAD AGUNG FIRMANSYAH  
NIM/NIMKO : 17140030  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Smt. Tahun Akademik : Genap – 2020/2021

Nama tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian di MI Al Islah Sidowayah Kecamatan Beji Kabupaten Pasuruan selama 3 bulan, terhitung mulai Maret – Mei 2021. Guna mencari data yang berkaitan dengan judul Skripsi "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di MI Al Islah Sidowayah Beji Pasuruan**".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

01 April 2021  
Kepala Madrasah,  
  
**M. QOMARUDIN MALIK, S.Pd**

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Ahmad Agung Firmansyah

Tempat Tanggal Lahir : Gresik, 2 April 1999

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Taribiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2017

Alamat Rumah : Dsn Sumber Jambe, Desa Sidoraharjo, Kec. Kedamean, Kab.  
Gresik

E-mail : [Agungfirmansyah020499@gmail.com](mailto:Agungfirmansyah020499@gmail.com)

No. Telepon/HP : 082335612094

Riwayat Pendidikan : 1. RA Sunan Ampel Sidoraharjo  
2. MI Sunan Ampel Sidoraharjo  
3. MTs AL-Ikhlas Karangkedawang  
4. MAN Mojokerto  
5. S-1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malan